

最速彻底攻略

生化危机5

全剧情小说/完整流程透析
隐藏要素公开/BOSS战研究

全无双传入手位置/最强之敌全部击破

「真三国无双·联合突击」最强武器锻造方法公开!

完整流程攻略/战斗系统、BOSS战法研究

「星海传说4 最后的希望」剧情解析/隐藏要素曝光

详尽流程剧情攻略

龙如3

光环战争 剧情BUG点评!

PS3/X360两对应

彻底揭秘
威斯克的最终命运
吉尔能否归来?
全公开

特别报道

大陆行货Wii取消发售?!
简体中文健身机胎死腹中!韩版机大行其道的秘密!

SQUARE的非主流时代
带你认识上世纪SQUARE的另一面

失落星球2/狂野西部·生死同盟

无双报道

失落星球2/狂野西部·生死同盟
魔女传说/弧光幻想曲　真·风神制作
最终幻想13/胧村正
梦幻俱乐部/脱狱潜龙2

2009年03月下 总第248期
ISSN 1006-5032





SYSTEM 1 游戏操作（以Type D为准）

备注：因国情问题，国内大多数玩家购买的应该都是X360版本，本次攻略会以X360版为主，不过因为两版本内容是一样的，因此PS3版也同样适用。

键位	用途	Y	开启关闭菜单
左摇杆	人物移动/光标选择	LT	举枪，按住再按RT开枪
右摇杆	转换视角/移动准星	LB	架刀，按住再按RT挥刀
方向键	快速切换道具装备	RT	确定队友位置
A	确定/LT+A为上子弹	RB	开启关闭地图
B	双人合作键/取消	BACK	–
X	调查/开门/拣物品	START	开始/暂停

SYSTEM 2 手感良好的人物移动



游戏默认的是TypeD操作模式，混合了传统生化系列和主流射击游戏的操作特点。左摇杆移动可前进可后退，向左右可横移，基本上是怎么操作怎么走。

左摇杆+A键为加速跑，不同于走动的是，跑动中只可向斜45度左右微调转向，但不能横向跑动。转向角度大于45度时会自动停止跑动进行转向，在混战跑动中就要注意，跑动是有一个弧线的。左摇杆拉后+A键为急转身，生化传统的操作了，人物会自动按顺时针倒转90度面朝后方。急转身后可立刻衔接跑动，面对靠近的BOSS就可以迅速转身跑开拉远距离。

SYSTEM 3 突破传统的视角转换



标准操作即运用右摇杆进行横向第三人称视点的转身，和传统生化的方向键左右转身功能一致，转身可以和左摇杆的移动结合使用，熟练运用是战斗中必不可少的操作技巧。右摇杆上下可观察上方和脚下，移动时可运用之调整视点的上下宽度，以达到最适宜自己的视角，不过有时跑动中视角会自动回中，需要勤用右摇杆来调整。

SYSTEM 4 抬手瞄准，一枪爆头



沿袭自现今主流射击游戏的操作模式，按下LT键举枪进行瞄准，这时人物会停住，枪口会伸出一条红外标准线，通过右摇杆来移动枪的准星，屏幕的视角也会跟随着移动，和普通的视角转换是一样的。当准星对准可发生有效攻击判定的物体时，就会在目标物上出现一个小红点，此时攻击即为有效，比如敌人身上或可破坏的木箱等。

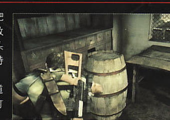
SYSTEM 5 开镜狙击，一击必杀



使用狙击类武器时，比如狙击步枪、火箭炮等，抬枪瞄准即为开镜，这时就可以通过狙击镜中的十字来精确射击，打击远处的关键目标和BOSS的弱点部位，开镜时可用左摇杆缩放镜头的远近大小，上下为快速缩放，左右为慢速缩放，运用纯熟可击敌于无形之中。

无论是普通举枪还是开镜，准星都会有一个细微的晃动，影响射击的精度，尤其是开镜时最为明显，这就要用自己的枪法来弥补了，或增加相应的枪械配件来减轻晃动。

SYSTEM 6 刀子劈砍的灵活运用



刀子的作用非常重要，敌人近身时一把刀子比普通的枪械要管用得多，被砍中的敌人不仅会出现硬直，被砍中关键部位（如头部、腿部）的敌人还会出现可用于体术的特殊硬直，用得好一刀就可以顺利解围。

刀子可以砍掉敌人飞过来的部分飞行道具，比如斧头、镰刀、弓箭等，比用枪来打更为实用高效率，砍木桶更是能节省子弹。

SYSTEM 7 近身无敌的体术格斗



本作近身的体术得到了一定程度的强化，不仅保留了前作中的基本概念，还追加了不少新动作。当敌人由于被攻击造成了特殊硬直时，对方面前会出现相应的按键提升（一般是X键），这时上前按对应键即可用老拳或飞腿将之打翻在地，伤害很可观，而且有一定几率爆头。不仅如此，近身体术还对目标周围一定范围内有群体攻击效果，一般打中一个人时，他身边的同伴都会一块被打翻在地，效果和伤害相同，也就是说对一个人出体术即会造成对范围内全体敌人的攻击效果，因为出体术时人物是无敌的，所以在面对一群蜂拥而上的杂鱼时，要优先瞄准敌人的头或腿。

SYSTEM 8 倒地追打和双人连击



本作新增了对倒地敌人的追打体术，对着躺在地上的敌人按X键就能给他来一脚，类似《战争机器》中的制裁系统，威力很大，但不是一击必杀，敌人体力还很多时一下是杀不死的，注意的是只有敌人完全倒地时才能进行追打，当他已经开始站起来时就不能用了。

体术如果一下没将敌人打倒，另一名同伴还可以上去再给一下，比如电锯男等小BOSS就可以一人给一下，造成双倍的伤害，另外两人将敌人围在中间时还能进行体术的双人连续技，既爽快伤害又大，不过此技在双人游戏中才会有更多的实战价值。

SYSTEM 9 利用掩体来保护自己



本作新增的一个要素，借鉴了《战争机器》中的要素，但比其略有简化。在某些特殊地点，比如对面有敌人火力压制，机关拦路等，靠近可躲避的墙壁、石头等掩体按X键即可进入掩体状态，人物会摆出动作躲在掩体后敌人打不到的地方，这时按住LT键可探出头去瞄准射击，松开LT即会缩回去躲避，依此可以方便地在敌人射击的间隙有效打击对方，同时保护自己。

□文/北斗、翅膀、菜团（高难度通关）、猴子（PS3正版x2入手）

PS3 / X360	本刊译名：生化危机5		2009年3月5日
动作冒险	CAPCOM	8800日元	日版
BD/DVD	1–2人	76KB	17岁以上

SYSTEM 10 即时即按的QTE按键



QTE按键是本作颇为重要的系统，考验眼力和即时反应力。战斗中敌人的某些特定招数发出的一瞬间会出现按键的提示，此时按下对应的键人物就会做出特殊动作进行躲避，比如翻滚、蹲下等，运用得好可以无伤灭BOSS。本作的QTE只要按到了提示的键就可以，不一定必须只按那个键，同时按到了别的键一般也会成功。有些QTE还会对敌人造成不小的伤害，比如BOSS露出弱点后，按QTE上去塞炸弹比直接用枪打省事得多。不仅节省弹药还能形成更高的攻击效率。

SYSTEM 11 高度互动性剧情过场



剧情过场中穿插的QTE也是前作的老传统了，有些剧情时不时就会插入一些QTE要你第一时间来按，按对了继续下面的剧情，按错了就会直接GAME OVER，有些还会数个不同的QTE串联在一起，还有连打和随机按键出现的场合，都需要即时反应来按，因此遇到剧情可不要放下手柄，一个不注意可就会枪毁人亡了哦。

QTE的允许反应时间是根据游戏的难度决定的，简单难度给予的反应时间很长，但到了高难度下给你的时间通常连1秒都不到，十分考验眼力和手的反应力，对此苦手的话就要多试几次。

SYSTEM 12 适当分配两人的道具



除了自己的菜单外，还可以按RB键打开同伴的菜单，选择自己不需要的物品交给对方，也能选择对方的东西要求给你，如果双方格子都满了就需要选择东西进行交换。单人游戏时2P希瓦的东西如果你要求基本都会给你，但必须给其保留必要的武器，两人玩时进行要求后，另一人可以选择是否给予，不给的话按B键取消就可以了。

SYSTEM 13 紧张十足的即时菜单



本作一大特色就是物品菜单改为了即时制，按Y键打开菜单时游戏并不会暂停，敌人依然可以对你进行疯狂的攻击，而在菜单中选择物品时人物是不能进行任何操作的，移动、攻击都不可以，在有敌人时打开菜单变得非常危险。

一个人的道具栏共有9格，3排3列，所有的装备和道具无论大小都只占一格，而不是像4代那样按大小占格子。同时，9个格子中的上下左右4个格子分别对应手柄方向键的上下左右4个按键，分别用来快速切换对应的物品，比如左边的格子放了把霰弹枪，战斗中直接按下方向键左就能瞬间掏出霰弹枪向敌人射击，以此类推，快速切换手雷、恢复剂也都是利用格子的对应关系，只要在菜单中事先设置好，战斗中就能很方便地第一时间切换出想要的东西，而不必冒着被打的风险开菜单选装备了。

SYSTEM 14 商店武器买卖与改造



本作保留了前作的商店系统，不过不再是商人来卖东西，而是每通过一小关后会自动出现商店界面，此外游戏每次开始前也可以在选项中进入商店消费，每次不幸死亡接关时同样也会出现商店界面，但游戏中不能随时随地打开商店，要想中途去商店就要选中断存档后退出，之后到选项菜单中进入。

商店中可以卖到的武器装备是随着游戏推进而逐渐解锁的，比如当前进行过的章节中已经可以拿到榴弹枪，不管你有没有拿到，商店中就会同时追加榴弹枪的购买选项，无法免费拿到的也是随着剧情推进逐渐追加。游戏通关一遍后，在下次玩就可以直接买到上周目出现过的装备。

无时不在的双人协力合作

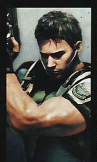
CO-OPERATION MODE

本作新增的最大亮点，游戏无时无刻都在体现着这一要素。游戏中存在为数众多需要两人协力才能通过的机关，在这种机关下需要两人同时在对应的机关下按B键来解决，一方先按下后会进入准备状态，另一人也到达后即可同时启动，比如一个机关需要两人同时拉下两边的开关，克里斯到达后先按了B键，就会进入准备阶段等待另一人，希瓦也到达后按下B键即可和等待中的克里斯一同解除机关，不需要两人必须同步按下，这点还算比较体贴。

和解机关同样，当遇到需要两人才能通过的壕沟时，克里斯按下B键后等待另一人来搭人车，希瓦也按下B键即会自动搭克里斯的手车跳到对面，以取得单人无法得到的关键道具。

纷繁复杂的角色，在这里集合！

从某种意义上说，《生化危机5》是这个系列继承前作系统，大幅调整游戏平衡和操作方式之后推出的一部具有创新意义的作品。和以前的生化游戏相比，本作的动作和设计要素得到了强化，而难度也得到了相当的提升。而游戏的剧情也是许多玩家们关心的内容，从去年《生化危机5》上传出的带有吉尔墓碑的预告片，到今年才登场的一直未曾与玩家们谋面的伞公司幕后角色斯宾塞，在这部游戏中有许多我们熟悉或者陌生的角色，而他们的命运将在玩家们接下来十几个小时（运气不好的话可能得几十个小时）的冒险过程中被一一揭露。究竟是什么原因使克里斯在10年后的今天变得如此沧桑？又是什么组织继伞公司之后成为新的生化危机制造者？玩家究竟在这部游戏中扮演什么样的角色？如果各位玩家们还没有打穿这个游戏，请做好可能被剧透的思想准备浏览以下的内容。



克里斯·雷德菲尔德
Chris Redfield

从《生化危机》1代就被玩家们熟悉的男主角，虽然在历代生化危机中登场次数不是很多，但是算起来也算是登场次数最多的男主角了（正式登场3次，其次是里昂，登场2次）。克里斯从1998年的洋馆事件开始就与生化武器制造者结下了无法化解的怨仇，现在的他是反生化恐怖主义特种部队BSAA的成员，前往非洲执行调查任务。



吉尔·瓦伦丁
Jill Valentine

和克里斯一起从10年前的洋馆事件就并肩作战的队友兼女朋友。在《生化危机3》的故事里，她只身一人在丧尸横行的浣熊市逃生，亲眼目睹了浣熊市的毁灭。之后她和克里斯一起加入了BSAA，在一次执行任务的时候与威斯克一起摔落悬崖，被认定为死亡。实际上她被威斯克抓走作为实验样本，在被控制思想之后变成了他的助手。



阿尔伯特·威斯克
Albert Wesker

曾经在伞公司担任研究员，又以卧底身份打入浣熊市警察局内部，一直做到STARS队长的超级间谍。他利用自己的职权，在幕后策划了以STARS队员作为实验样本的洋馆事件，为了蒙蔽克里斯，他用诈死的方式逃脱。后来他背叛了伞公司，开始为实现自己的野心与其他公司合作，在获得了寄生虫样本之后，他联合三联的人一起进行开发。



希瓦·阿罗玛
Sheva Alomar

BSAA西非分部的成员，具有不为人知的过去，虽然没有人知道她的悲伤往事，但是她正是由于这个原因对于生化武器的制造者极为痛恨。她对于各种事态的处理具有很灵活的能力，使用枪械的战斗能力也很出色，擅用左手。在本作中，她作为克里斯的新搭档登场，用优秀的射击能力和各种柔韧的格斗术为克里斯提供了很大的帮助。



雷纳德·费舍尔
Raynard Fisher

BSAA常驻西非地区的特派员，平时以肉食贩子的身份掩盖自己的特工身份，为克里斯等人提供了Kijuju地区的情报，并且通知他们去和里卡尔多·艾尔文联系。但是他被艾尔文出卖，被当地的暴力政治团体杀害。我们在过场动画中看到的被砍掉脑袋的人就是他，倒霉的雷纳德也成为游戏里貌似第一个领便当的有名字的角色。



埃克塞拉·吉欧内
Excella Gionne

三联药业西非分部的社长，是威斯克的后盾。她是欧非混血，其家族历代都是国际商界的名人。因为出身高贵，加上美貌妖艳，一直不把身边的男人放在眼里。她在学生时代就是神童，其智商足以与阿西福特家族的千金媲美。在18岁的时候就进入了三联药业，从威斯克那里得到了各种病毒和寄生虫样本，正在开发新的“乌洛波洛斯计划”。



乔什·斯通
Josh Stone

BSAA在Kijuju地区派遣部队的资深队员，创成时加入。丰富的从军经验使他作为一名老兵多次在战场的鬼门关上活了下来。希瓦在进入BSAA的时候，乔什曾经担任她的教官，他对希瓦的过去深表同情，于是决心把她培养成为一名优秀的战士。在执行任务的过程中他的队员全部阵亡，只有他与克里斯等人取得联系，安全地逃了出来。



丹·德琛特
Dan Dechent

BSAA特种部队下属Alpha小队的队长，在游戏片头中带着一群精明强干的部下以极酷的姿势登场。可惜与生化系列中的其他杂兵一样，他和他的小队也难以摆脱被BOSS虐杀的命运。他手下所有的队员全部被游戏中的第一个BOSS——触手怪杀害，他自己在支撑到克里斯赶来之后，将装有取得的生化武器研发资料的硬盘交给克里斯后殉职。



奥斯维尔·斯宾塞
Ozwell Spencer

伞公司的最早创始人之一，也是三位创始人中唯一在《生化危机》事件发生之后依旧活跃的一位。另外两人中的詹姆斯·马卡斯被他暗杀，亚历山大·阿西福特被自己的子女作为实验品，生不如死。而斯宾塞则策划了洋馆事件发生之前的一连串阴谋，后来因为威斯克的背叛，斯宾塞的影响力急转直下，最后也随着伞公司的解体而彻底销声匿迹。



戴夫·约翰逊
Dave Johnson

BSAA西非支部所属的特种部队下属Delta小队的队员，擅长驾驶各种车辆，在游戏中负责接应克里斯等人行动。在与克里斯和希瓦在混乱的战场上相遇之后，他驾驶吉普车成功地护送二人突围。之后在被巨人追击的时候，克里斯和希瓦和他配合，三人齐心协力从极其危险的环境中脱出，干掉巨人，到达安全地点，之后他就与二人分开了。



科克·马西森
Kirk Macison

在游戏中驾驶直升飞机支援克里斯的BSAA飞行员。除了帮助克里斯扫清拦路的敌人之外，他还即时为他们提供了许多有助于冒险的情报。但是好景不长，他的直升机遭到了一群蝙蝠寄生体的袭击，之后就坠毁了。在游戏中玩家可以在飞机残骸处发现他的尸体。飞行员在生化系列里面真是一个风险相当高的职业，从1代到5代几乎代代如此。



里卡尔德·艾尔文
Ricardo Irving

在10年前，他就与浣熊市的伞公司研究部门有着贸易往来。在表面上看，他是一个普通商人，实际上他专门在社会动荡的国家和地区向不同的武装派别出售武器，大发别人的国难财。在Kijuju地区，他和雷纳德表面上互相提供情报，骗取信任之后出卖了他。克里斯为了追查生化武器的下落，在游戏的前半段流程中一直在搜寻他的踪迹。

再度笼罩在生化恐怖之下 与伞公司的亡灵做个彻底了断

Chapter 1-1

游戏开始后操纵克里斯向前跑，期间有剧情，进入右侧的门后与里面的阿拉伯服装男子对话，之后两人得到手枪。出屋下楼梯发生剧情，进入右侧屋子，穿过屋子后顺路前进并开门。里面有药草可拿，这里会第一次遇到丧尸，将其解决后跳窗出去，往左走。剧情后往回走进目标地点的屋子，与希瓦合作踢开左侧的门继续前进。往前跳下后从尽头的楼梯爬上去，开门可获得补给，进入目标地点有剧情。先将屋里的东西拿了，之后利用此处的地形与众多丧尸周旋一段时间，自动发生剧情。

Chapter 1-2

往前走到目标地点开门继续前进，屋内有补给。开门继续跟随希瓦前进会看到一个女丧尸，干掉后继续前进。到达目标地点后发生剧情，往前走进入上面房子的楼梯发生剧情，之后需要先干掉那个女丧尸和若干杂兵，注意女丧尸被爆头后会长触角，比较麻烦。全干掉后爬楼梯顺路来到目标地点，走一段后发生剧情。一直来到3楼，剧情后调查特种部队队员尸体可获得弹药，开门后继续前进。尽头处乘坐电梯下去，往前走会遇到一个岔路口，右侧的门被锁住了需要钥匙才能打开，先去左侧，在蒸汽机房的尸体旁可以拿到钥匙。回岔路正准备开门时发生剧情，BOSS出现。

BOSS战 普通攻击对该BOSS无效，正确的打法是从岔路往左走返回蒸汽房，然后需要趁BOSS在焚化室内的时候开启机关将其烧死。这里要注意的就是开启机关到焚化炉完全关闭需要一定的时间，所以要算好提前量才行。

战斗胜利后返回岔路口用钥匙开门，前门有不少弹药补给，之后开门乘电梯，发生剧情。

Chapter 2-1

开始时是在一个库房内，这里可以获得许多补给以及一把MP5，在此处刷钱和弹药不错。开门出去后是在一个满是集装箱的码头，注意途中有数个陷阱炸弹，得提前将其打爆。另外，集装箱的顶部也开始有手持爆破弩的丧尸，途中还有丧尸犬出现，都还比较好对付，个别丧尸犬爆头后会变异。之后沿路前进来到一个相对比较宽阔的场景，此处敌人不少而且是立体分布，黑胖子类型的丧尸皮比较厚，速度较快，还会用手护头。

接下来是一座大桥的场景，跳过去后发生剧情，一群丧尸开着卡车冲过来，必须提前利用路旁的油桶将卡车炸翻。之后是与大群丧尸的战斗，利用油桶的爆炸杀伤可以使战斗轻松许多。全灭后进入下水道，注意这里有许多丧尸犬，慢慢推进。开门后会看到地上躺着三具尸体，这些尸体的头上会冒出飞虫，搞定后将门上的锁弄坏前进（刀划或是射击）。从楼梯上来后到达港口，先去右边屋内将悬在半空中尸体上的钥匙拿到，之后发生剧情，出现大量丧尸，可战可逃，用刚得到的钥匙打开左侧的大门。从另一边爬上来后又出现大批丧尸，好在援军的直升机会帮助我们清除道路。进门前别忘了去右侧房内拿狙击枪。

里面有大量丧尸，将希瓦送上屋顶，两人需要互相掩护着前进，下一栋大楼在3楼将希瓦送到对面，然后克里斯要在这边2楼用狙击掩护希瓦前进。两人再次汇合后出楼，电锯男华丽登场，利用这里的地形可以比较轻松的将其干掉，弱点是头部。从电锯男尸体上得到钥匙，一路前进用钥匙开门，之后有一段QTE。

Chapter 2-2

在屋内补给完后出门，到火车附近会出现许多丧尸犬，特别是其中有两只会自动爆头变异。全灭后需要爬箱子从上面走，从另一侧跳下后来到矿车上，前进过程中有两个陷阱炸弹，必须尽快打爆。之后掉到下层，接下来有一段由于是在矿坑内，所以两个人中必须有一个负责照明。有岔路的地方，非正路的都有弹药补给或是金钱可拿，到一个多路口处敌人不少。之后转轮盘开门会进入一个较大的多层矿坑，此处丧尸较多，还有不少站在上面使火弩的。全灭后从3层的隧道尽头进门。

上楼梯后发生剧情，建议先在屋里利用墙壁做掩护将机枪兵狙掉，之后跳下去解决其他杂鱼。全灭后走红色楼梯，这里有一段又需要两人暂时分开并相互掩护前进。上面丧尸众多，全灭后在尽头两人合力将矿车推下，剧情后是BOSS战。

BOSS战 别管BOSS，先将场地中的感应地雷收集起来，BOSS是个会飞的甲虫，弱点是其红色的腹部，平常攻击无效。只有等其落地后在其必经之路上预先买下感应地雷，飞甲虫踩上后会被炸翻在地，此时可以趁机猛射其腹部，重复几次即可搞定。

Chapter 2-3

此关比较爽，坐在吉普上一路用重机枪狂扫尾追之敌，车载机枪无弹数限制，但长时间持续使用会强制冷却一段时间。根据敌人的具体分布情况选择两人集中火力或分头迎敌，机枪火力极猛，没有近距瞄准也没关系，期间会有几次QTE，比较简单。之后进入BOSS战。

BOSS战 大巨人，我方仍坐在车上，一开始先打它头部。之后其两只胳膊上会长出触角，将触角打掉后需要打头上的大触角，干掉后会长出四个触角，全部搞定后再打一次头上的大触角即可。大巨人会砸石头和扔树等招数，可以QTE躲避或提前打消。

Chapter 3-1

一串较长的剧情后开始游戏，本关是在一个类似沼泽地的湖上。下船后来到大门处捡起尸体旁边的石板，提示要找到4个才行。先驾船出去，到达地图左侧中间的圆点处就会在地图上显示出剩余三个石板的位置。

拿法都很简单，将船开过去，跑到尽头拿到石板后再跑回船上，途中会遇到许多敌人拦截，可以选择战斗也可以直接跑路，有一处石板所在的地点要下河，小心里面的鳄鱼。四个石板都拿齐后回到门前全都安上去后就可以开门前进了。进门后是在一个小部落中，此处可以获得许多补给弹药与道具，不妨仔细搜索。进入村子后会遇到不少敌人，戴面具的比较难对付，散弹枪推荐。到尽头后发现吊桥开关无法开启，从右侧小路上去，克里斯拉动吊桥让希瓦一人先过去，之后希瓦会绕路过来与你汇合并开门。尽头乘升降梯下去即可。

Chapter 3-2

往前走一段，这里可选择直接跑过去触发剧情与开启机关或是先将敌人灭掉后再前进。总之步骤就是到达中央后引发剧情，下楼，希瓦在转盘开关处等待，操纵克里斯从上面那侧的楼梯下去，到左上方乘木筏。在木筏上时要用QTE躲避数次鳄鱼的袭击，上岸后开启吊桥，之后两人通过吊桥。

从隧道出来后是个小营地，帐篷里有不少东东可拿，往前进大门后来到一个工厂内。两端都有敌人，建议先站在上面用狙灭掉它们再跳下去，之后又有大量丧尸涌过来，全灭后上到中间的高台，转动开关可以关掉一个喷火口。左右两端还有同类的装置，需要利用绳索滑过去，先后各有一个电锯男出现，有了以前的经验就好办多了。全部机关关闭后在上楼梯的途中有许多丧尸，灭掉后进门。

剧情后需要掩护特种部队的队长，不断射杀围上来的丧尸，一段时间后，坐电梯跑路。前进一段后又需要掩护队长，这里丧尸数量非常多，而且还有电锯男，等电梯到后马上进去，没必要跟这死磕。来到码头后发生剧情，之后需要在2分钟内跑到码头的另一侧，丧尸数量非常之多，不要恋战，跑路才是正事。

Chapter 3-3

本关是三人驾驶小艇跑路作战，沿路的敌人不必杀光，只要保证自己尽量别受伤即可。开一会后发生剧情，小艇暂时靠岸，玩家需要上岸绕到另一边调查装置将拦路的大门开启。门开后返回船上继续前进，之后还要重复一次这个，要注意的就是不必恋战。再开一会就是BOSS战了。

BOSS战 军舰VS巨型触手怪。一开始是利用船头的重机枪打它的触手，四个触手都打掉后就跑到后面用重炮打它核心，之后再跑回前方用重机枪持续攻击核心部位，触手攻击时可以QTE躲避，此战非常轻松，希瓦一人都能搞定。

Chapter 4-1

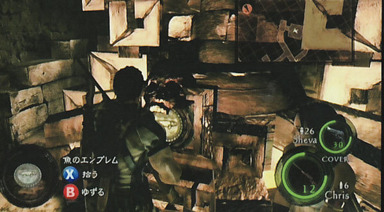
在小木屋内补给后前进，地上有许多小蜘蛛，可

↑在本作中存在着"刷钱"的秘技，在某个弹药、武器或道具较多的CHECKPOINT点拿完东西后选择QUIT存档退出，再进去，可以反复刷。

UROBOROS，全新病毒 象征着永无止境的追逐与斗争



克里斯、吉尔与威斯克 牵扯十年的新仇旧怨即将终结



以不必理会跑步前进。走一段后发生剧情，两人暂时分开，操纵克里斯尽快绕路过去支援希瓦。两人汇合后可以无视敌人，到达矿车处，之后两人掉到下层，两侧都有道具可拿。进门后是在一个圆形广场内，此处建议先将敌人全灭，之后会有许多大火球在场中翻滚，搬动中央的机关后快速跑到上方正在关闭的大门前，鱼跃而入，只要克里斯进去即可。

之后是一段QTE，安全逃脱后发生剧情。在尽头两人合作调查机关开门，再往前是一片废墟。这里有不少好东东，中央左侧有榴弹发射器，左下角的石像需要两人配合打开。拉动下方石像处的机关后左侧金色雕像前的楼梯放下，上去后调查左上角的紫色石像，希瓦会在此待机，玩家操纵克里斯去拉另一边开关。途中遭遇许多丧尸，全灭后两人合力拉动紫色的石像。之后再拉下红色石像的机关，最终通往中央上方的楼梯开启。此时会再次遭遇2-2的BOSS飞甲虫，不必恋战，直接顺着楼梯往上跑，进去后飞甲虫会被石头砸死，QTE成功后开门发生剧情。

Chapter 4-2

本关又需要收集三块石板，先去左侧，出现大量丧尸，或战或逃都行，尽头拿到鱼之石板。之后去右侧，这边有许多激光一类的机关，沿途多利用两侧的小空间躲避，尽头拿到兽之石板。返回广场，左上角尽头处把希瓦扔到对面，掩护她拿最后一块石板。返回广场，将三块石板安装好后进入机关房。

机关房里的红色激光都不能碰，第一层的需要逆时针旋转2次左上角的转盘，之后两人一起站上升降梯。第二层需要将两根柱子都踢倒，然后将中央的转盘转到面向右，将右下角的转盘转到面向左（以升降梯在正下为基准）。第三层需要先转动中间那个转盘，然后依次调整左侧上下的两个转盘，注意中间的宝箱打开的话会有大量蜘蛛涌过来袭击你。

Chapter 5-1

一路前进，途中有补给，进入转盘门后调查面前的装置，打破右侧的玻璃可出去。到有许多动物被关在笼子里的场景，拐弯后有两只舔食者，干掉后继续前进。上楼后的封闭室内有大量舔食者，或战或逃皆可，来到电梯处按下开关后需要等待一会才会上来。此时会有许多舔食者追来，只要坚持一小会就可逃进电梯内。从电梯出来后有少许补给，之后是BOSS战。

BOSS战 很弱的BOSS，白长这么大个了。随便打它两只脚中的一只即可，用散弹枪效果就很好，之后BOSS就会进入气绝状态，此时跑过去打它嘴部可以造成重伤，手头有手雷的话杀伤力更是极为惊人。

Chapter 5-2

进门后不久会看到前方有三个雇佣兵，可远距离用狙干掉。进门后还有许多雇佣兵，这些家伙都会使用枪支射击，火力还不弱，利用掩体逐一清除之。进电梯前先去左边的小房间，有东东拿，进电梯后发生剧情。

往前走，是个U形长廊，沿途不断有舔食者从天花板掉落下来，不必理会，跑过去。进入一间旧工厂，此处的敌人数量很多，清理掉敌人后沿着中间的传送带到尽头上右侧的楼梯，进门。这个场景和上一个相似，不过传送带上的不再是木箱而是油桶，小心被敌人打爆了伤到。下一个区域调查传送带开关发现没有电力，往上去接通电源，在返回途中会遇到一种新型的甲虫敌人，近战杀伤力极大（能秒人）。攻击它就会暴露出身上白色的弱点，连续射击弱点才能形成有效杀伤，不过这一只其实是可以不打的。返回开关处开启传送带后往上走，期间需要先躲到中间（小心假死的丧尸）避开右侧的箱子再从右侧爬上去。进门后是BOSS战。

BOSS战 又是一个可以随意变形的怪物，打它的利器是屋内的火焰喷射器，对准了猛喷可以造成重伤。喷射器里的气用完后需要放回原处重新灌气，一段时间后即可再次使用，很好打，场景中的几个红色气罐也可利用。

Chapter 5-3

进门后是几个雇佣兵，照例狙之，接下来推荐用散弹。这次得与上关中出现的新型甲虫敌人PK了，连续轰击其弱点即可，下一个拐角处还有一只这玩意儿。解决后往前走干掉雇佣兵和丧尸，调查开关发现没电，进入左侧黄色的门接通电源，屋内还有一把枪可拿。接好电源后出去按下开关，希瓦会先乘传送板过去，此时要暂时用狙掩护一下她，之后她会把传送板放回来，操纵克里斯过去汇合。

两人汇合后往前走会遇到大量的丧尸与佣兵，对面甚至有几个使RPG的，先躲在掩体后把冲上来的丧尸全灭掉，再利用掩护攻击射杀对面的RPG兵。清场后过去，补给完后发现回到5-1的BOSS战场地。调查电脑旁的开关后圆盘就会自动往上升，上升过程中，外围建筑会先后有两批敌人控制开关减缓或是停止圆盘的上升，需要尽快将拉开关的敌人狙杀，到达顶端后仍然有大量的佣兵在等着。

下一个场景需要去左侧，控制电梯把希瓦送上去，她会绕到右侧的房内为我们开门，但是当她推障碍物时会被后面的舔食者袭击，需要我们用狙掩护。等其跳下去后马上跑到右侧房门前，门一开就冲进去拉下外面中间通道的开关，此时会有大量舔食者准备钻进屋了，迅速用散弹轰开一条路，然后不要恋战，狂奔出门。

BOSS战 前半场是2对2，克里斯&希瓦对威斯克&吉尔，其实这一场只是混混时间而已，不能用枪射击吉尔，与威斯克硬抗也不是办法。可以绕到吉尔后面将其摔晕，之后威斯克会把克里斯踹出门外，从旁边绕一圈再回来，一段时间后威斯克跑路，改为2对1！后半场同样不能射击吉尔，需要绕到她身后将其抱住，然后希瓦就会用枪射击其胸前的控制装置，数次后终于成功帮吉尔摆脱控制。

Chapter 6-1

本关开始时是在船头，这里会出现一种新的敌人，爆头后会变身（强制），变身后必须用强力武器攻击才有效，或是等其展开“头盔”张嘴咬你的刹那才能重伤之，好在它最大的弱点就是不会爬楼梯，所以第一个这玩意儿可以轻松摆脱。

到第一处目的地后需要钥匙，从后面的楼梯上去推开拦路的矿车跳下后发生剧情，希瓦被铁笼困住。这里需要先解决掉许多丧尸，变身丧尸的这次遭遇战只能硬碰硬了，没地儿逃。干掉变身怪后得到钥匙，射击左侧上方的绿色机关，开启之前需要钥匙的门，一路杀到高台，射击控制囚禁希瓦铁笼的开关，之后两人汇合。

接下来两人需要分乘两部升降梯，互相射击对方的开关将两人送上去。之后进入船舱内部，获得少量补给后发生剧情，出门有大量敌人要解决，一共有两批。全灭后从地道跳下去，途中还有不少敌人，变身丧尸这次可以躲掉。上去后需要对付一个重机枪手，这家伙火力极为生猛，一定要利用好场景中提供的感应地雷、手雷、气罐和掩体，当然你要是有RPG就当我什么都没说。

干掉重机枪手后得到钥匙卡A，钥匙卡B在右侧下方平台的箱子内，开门进去后遭遇数个RPG兵，利用掩体与其周旋，但必须尽快解决之，因为做掩体用的箱子一炮废一个……全灭后对面进门，剧情。

Chapter 6-2

妖魔女社长的复仇……一上来就是段QTE，接下来的前进过程中还会数次遭遇QTE躲避。之后会遇到一堆丧尸，其中还有个变身丧尸，它身上有钥匙卡，必须料理掉，刚才路上应该有捡到个感应地雷，埋路上等它自己送死吧。拿到钥匙卡后沿路来到尽头就是BOSS战了。



BOSS战 先要射击其两只触手尖端的球形器官，其首先是黄色，攻击技巧是喷火（可QTE躲避），受到攻击后会变成暗红色，并往甲板上喷小怪物，再来几枪将两只触手都解决后中间的核心会露出片刻，这个就是其弱点，有RPG的话一发就搞定了……用枪打的话就得反复折腾，好在消耗战的情况下其也会掉不少弹药和草药做补给，怎么打都行。

Chapter 6-3

本关音乐很赞！进门乘电梯发生剧情，出来后杀到控制器处，拉开后在大门完全开启之前需要解决大量的丧尸和佣兵。过去开启第二道大门后先是有两只甲壳虫，务必尽快解决之，因为一会还有两个重机枪手和不少丧尸。两个重机枪手都有钥匙卡，必须解决掉，有RPG或是榴弹炮就好办多了，不想用大杀器的朋友也可考虑跑到对面，左右两侧都有重机枪，坐上去猛扫吧！拿到两张钥匙卡后开门，剧情，最终BOSS战！

BOSS战 对战第一形态的威斯克，需要先将场景中的三个照明开关全关闭，之后去左上方的柜子里拿到RPG，3楼有5枚RPG的炮弹，但一次只能装填一枚，且装备RPG的情况下更换其他武器或道具都必须先将其放下。另外也可不必自己辛苦去爬楼拿RPG弹药，将希瓦的命令设定为“COVER”，她就会主动去3层拿火箭弹下来。本战中的RPG火箭筒和我们在3-1找到（或是在商店里花1万大洋购买）的不一样，一次只能装填一枚弹药。找准机会给威斯克来三发RPG就会气绝，冲过去发动QTE，将注射器插入其体内即可搞定。此形态的威斯克动作极快,攻击力极高，好在射击可以QTE躲避，关灯后他就是个瞎子，但要小心他会重新开启照明或是拿导弹搜你（拿在手上时可打爆）……

对战第二形态的威斯克，剧情后先往后跑，克里斯和希瓦分开，先操纵克里斯跑到圆形高台处，之后两人合力射击威斯克身上的弱点，他就会跳到上面去追希瓦。希瓦在逃跑过程中需要我们用狙射击威斯克进行掩护，等希瓦重新爬上对面的悬崖后迅速跳下高台，在大石头处用QTE将其推下铺路接希瓦过来。返回高台，与威斯克做最终决战，他的弱点就是胸口的红色圆点，时而在胸前时而在胸后，他的攻击都比较好躲，每击中弱点一次就会发动大范围的触手攻击，要提前躲到边缘。击中数次后跑到其身后发动巨凶残的QTE合体技，特别提醒，乘上直升机后还有最后一次QTE……



←这次战斗难度比4代要高出不少，但是解谜方面的难度则可能是系列“最低”了。

那些熟悉的面孔
那些美好回忆

被熔岩所彻底埋葬的野心
系列人气最高反派的穷途末路……

飞升三界华丽变身，你准备好了么？
——仙魔佛三界简介

《诛仙》的玄幻世界中，无时无刻不充满了各种刺激、惊险的挑战和竞争。玩家们为了达到修真巅峰乐此不疲的进行着修炼。这次《诛仙》大规模更新后，随着仙魔佛三界大门的开启，无数想要超脱凡人、登临修真之巅的玩家们更是迫切的迈出了“涅磐飞升”的第一步。随着玩家不断的探索，一个更加新奇、刺激、充满惊喜与趣味的世界即将展现在我们的面前！

全新主线任务，体验精彩的三界传说！

在仙佛魔三界中，每一个角落都拥有着它的故事。仙魔佛全新主线任务，延续《诛仙》原著故事命脉，带你探听到古老的传说，同时还能领略天劫即将来临之前三界恩怨纠葛的过去和未来。

全新历险旅程，探寻奇珍异兽！

全新的世界中，不但有着全新的地图场景，更生存着各种你从未见识过的全新怪物！这些姿态各异、实力雄厚的新怪物都将成为你修真道路上的挑战！

驱动着三盏诡异的绿色灯笼，“魔之守护”徘徊在“混沌”之地。华丽的服饰让人眼花缭乱，飘荡的大氅下，除了被无数古怪咒文包裹着的手臂和脸庞之外，竟只有浓浓不散的黑色戾气。神秘的他到底在守护着什么？

几支悬浮于空中的蓝色宝剑就是怪物“灵剑恶”的形态。这古老的宝剑经历无数岁月幻化而成的灵，充满了冰冷的杀气。剑身的形态使它独树一帜，静谧的蓝色更让它充满了致命的诱惑力。

枭，意指勇猛凶恶，猖狂放肆之人。古今中外，无论是历史还是小说中都有着许许多多让人印象深刻的枭雄人物。而《诛仙》游戏中的“冥枭”则盔甲包身、外表彪悍，代表着此怪乃是鬼府中最凶猛、猖狂之徒。

一身绿色皮肤的双头怪物“魔焰双尊”手握巨大狼牙棒，被火焰围绕的身体上，两个相貌迥异的怪异头颅凶神恶煞的阻挡着修真者们前进的道路。狰狞的面部着实吓坏过不少游戏MM，路过此地时，各位GG们一定要记得英雄救美哟！

清冷的月光下,一位白发苍苍的老者骑着白牛漫步在草地上。但如果你因此而放松了戒心可是会死的很惨哟，因为这位“青犊道君”并没有他外表看起来那么和善，胯下的白牛更是勇猛善战，十分强悍，实力不容小觑！

一身赤红色的羽毛将“赤血鸦”装扮得如同一个威武的地府鬼将。拥有魁梧身材的“赤血鸦”并不能飞翔，但栖息在陆地上的它们却拥有着非常强大的腕力。是我们不可小看的对手哦！

在仙魔佛三界中，还有许多原住怪物藏身在每一个修真者必经的道路之上。在你升仙、入魔或成佛之后，成为你精修仙法的试炼对手，助你更快登临修真巅峰！

专属技能，独显尊贵

加入任何一个阵营中都会获得额外的造化技能，并将通过造化声望来学习、升级三大势力专属的造化技能！然而三大势力的专属技能更是各不相同，每一种都会带你我全新的体验！群攻、辅助、嗜血，终有一个适合于你。

由于字数有限，文中所提及的内容只是仙魔佛庞大系统中的冰山一角。想要亲身体验《诛仙》仙魔佛三界的更多刺激剧情就赶快进入飞升者的行列，登临修真之巅吧！

作者：南宫雅岚

如果您对于完美时空的游戏产品《诛仙》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《诛仙》信箱是：zhuxianpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

生存的恐惧就在这里复活！

1998年，在美国浣熊市发生的那起病毒扩散造成十余万市民变成行尸走肉的惨剧已经成为历史了。这起事件的幕后黑手，巨大跨国制药集团安布雷拉公司（Umbrella Corporation，简称“伞公司”）也早已身败名裂、土崩瓦解。但是，这些为利益产生的不法商业并没有因此消失，相反地，伞公司的解体使从事生化武器生产的其他公司对前任霸主留下的巨大市场空白和潜在利益而垂涎三尺，在21世纪最初的几年，威尔法玛（WilPharma）、三联药业（TriCell）等新兴生化武器制造商和以前的伞公司一样，一边打着医药科学的旗号一边继续从事见不得人的勾当。而病毒变异生命体也不再是生化武器制造者关注的话题，2004年在欧洲西南部发现的一种寄生虫“Las Plagas”能够使宿主具有更高的智能和更主动的攻击意识，经过几年的开发工作，这种寄生虫得到了改进，具有更强的适应性，即使在阳光充足的热带地区也可以繁殖，已经取代病毒生化武器，成为现在最流行的新产品。

与此同时，随着恐怖主义在全球的蔓延，各种非法武器交易日益猖獗。尤其是战乱频繁、各种矛盾尖锐化的一些地区尤为如此。为了应对这些越来越多的麻烦，世界各国组建了专门应对这类犯罪的特种部队“生化恐怖主义安全评估联盟”（Bioterrorism Security Assessment Alliance，简称BSAA），这支部队属于半官方半民间的组织，负责监督世界各地使用生化武器进行恐怖主义活动的行为。本作的主人公克里斯·雷德菲尔德就是BSAA北美分部的成员。

作为浣熊市“洋馆事件”的亲历者，克里斯在1998年之后，曾经一直为摧毁伞公司作为自己人生的目标。在1998年底，他曾经和同在浣熊市经历生化危机的妹妹克莱尔一起调查了伞公司的三大创始人之一阿西福特家族，并且成功地粉碎了“T-维罗尼卡病毒”的阴谋。从那个时候起，克里斯就记住了自己一生中最大的敌人——威斯克。他曾经是自己的上级，浣熊市警察局STARS特种部队的队长，实际上却是伞公司在浣熊市警察局内部安插的间谍。他曾经在洋馆事件中用极其卑劣的手段杀害了自己的大部分队友，又为实现自己的野心背叛了伞公司。无论对谁来说，他都是一个不可饶恕的叛徒。在BSAA成立之后，克里斯仍旧热衷于追查伞公司的残党，终于在2005年追查到伞公司的另外一名创始人奥斯维尔·斯宾塞的下落。在斯宾塞的宅邸中，克里斯意外地遇到了威斯克，这次不期而遇的重逢使他的人生从此彻底改变。吉尔·瓦伦丁，这个在STARS时代就和他一起并肩作战，并且一起加入BSAA的女子，这个他曾经钟爱的女子，在那次遭遇中失去了生命。2年的时间过去了，克里斯在与生化恐怖主义的较量中越发感到迷茫：这么多年来，我失去了家园，失去了朋友，失去了最爱的人，现在的我，到底在为什么而斗争？生化武器的泛滥不是他一个人能够控制的，而他自己甚至连喜欢的人都保护不了，这么多年来自己究竟做了什么？怀着这样的迷茫，他独自踏上了前往非洲的旅程。

克里斯的出行目的地是一个叫Kijuju的地方。这个听起来很生僻的地名在世界地图上找不到，在来到这里之前，他也只知道这是非洲西部的一座小镇。就像美国的浣熊市一样，这个地方在世界上并不算出名（在生化危机的世界里除外）。这里靠近非洲西海岸，有石油矿产等天然资源，民族成分复杂，社会矛盾尖锐，加上独立之后政局一直不稳，很多年来这里一直没有安宁过，各种明里暗里支持恐怖主义的组织都把这里当成自己的最佳发展空间，军火买卖在这里也是一个相当兴盛的产业。外国的商人把武器卖给各个政治派别的武装分子，从中获得丰厚的利润，而这里的本土居民则一直饱尝战乱与社会动荡之苦。制造生化武器的组织在这里寻找买主，自然是再合适不过的事情了。

迎接克里斯的是一位非洲裔女子希瓦·阿罗玛，她是BSAA西非分部的成员。虽然看上去很年轻，她的气质却像一个经历过多次残酷战斗的人。她来接应克里斯的目的，是和他一起调查本地军火交易中涉及生化武器的事情。当他们驱车来到Kijuju的时候，他们发现这里的确不是一个友善的地方：当街围殴与杀人在这里并不新鲜，各种组织、团伙的抗争与自相残杀都在光天化日之下明目张胆地进行。但是他们来这里也并不是为了解决本地的社会问题，而是为了防止生化武器在这种地方被滥用，再次造成浣熊市那样的惨剧。他们在这里找到了雷纳德·费舍尔，表面上是一个商贩，实际上是BSAA在这里潜入调查的工作员。雷纳德告诉他们，要查清事情的真相，就必须找到一个叫里卡尔多·艾尔文的人，他是负责本地武器黑市交易的幕后中间商。

与此同时，BSAA的特种部队也在这里集结，准备将从事交易的黑市商人一网打尽。但是所有的形势全部在瞬间发生了转变，一群狂热分子在煽动者的鼓噪之下，开始在这里掀起了一场暴乱。雷纳德被作为奸细抓到了审判台上，并且在刽子手的斧头之下身首异处。克里斯与希瓦遇到了极难应付的敌人：他们并非用利益驱使，而是被人植入了寄生虫，成为与4年前在欧洲出现的被邪教团体Los Illuminados残害的那些村民一样的人。

克里斯和希瓦好不容易才从这群愤怒的暴徒当中逃脱，当他们去寻找BSAA的Alpha小队的下落时，发现大部分队员已经被杀。当他们正在猜疑此事是谁所为的时候，一个外形恐怖的怪物突然袭击而来。这个怪物全身被黑色的触手包围，行动迅速敏捷，但是对火十分敏感。他们消灭了这个不期而遇的家伙之后，在地下焚烧场中找到了幸存的Alpha小队队长丹·德琛特。他告诉克里斯，艾尔文设计陷害了队员们，现在已经逃之夭夭。之后丹也因为体力不支也死去，给克里斯留下了一个包含生化武器实验数据的硬盘。为了追查艾尔文的下落，克里斯只能先把硬盘送到BSAA组织那里。

克里斯与希瓦一起经过一连串惊险异常的逃生，将从暴徒、丧尸犬和变异生物手中保护下来的硬盘交到了BSAA手中。破译出来的资料给克里斯带来了两个令他震惊不已的消息：第一个消息是在非洲地区的动荡社会背后操控生化武器交易的，竟然是BSAA的主要赞助商，著名的三联药业集团；另外一个消息则是三联在非洲的秘密实验基地中有许多活人作为实验体，其中一个实验体居然是克里斯的队友吉尔·瓦伦丁。克里斯无法忘记自己当初的痛苦经历：他和吉尔一起调查伞公司头目斯宾塞的宅邸时，遇到了久违的仇敌威斯克。多年之后的威斯克经过人体改造，已经完全成为超越人类能力的超人。他不但像当初一样身强力壮，行动迅速敏捷，而且更能看出对手的下一步行动，甚至对面前飞来的子弹也可以毫不惊慌地用极快的速度躲避。克里斯依旧不是他的对手，就在威斯克一手抓起克里斯要将他扔下山崖的时候，吉尔突然朝威斯克扑了过去，和他一起坠落在深不见底的黑暗之中……

虽然吉尔和威斯克在坠落悬崖之后活不见人死不见尸，但是以当时的情况，克里斯和其他队员都认为她已经在那次行动中牺牲。但是现在她又出现了，而且变成了生化武器的实验品，克里斯难以接受这个事实，但是却对吉尔仍在人间抱着一丝希望。为了查清事实真相，他和希瓦一起冒着生命危险在重兵集结的港口中找到了艾尔文，就在克里斯要从他口中问出什么的时候，一个身穿风衣戴着铁假面的神秘人救走了他。

克里斯与希瓦搭乘BSAA成员乔什的快艇追上了逃亡的艾尔文，这个家伙仗着三联药业撑腰，使用最新研制的寄生虫把自己变成了一个既不像人也不像鱼的触手怪（说实话这个家伙无论是性格还是变异之后的样子都和4代那个城堡里的小矮子挺像的）。克里斯用船上的机枪和火炮干掉了他。艾尔文在临死的时候告诉克里斯，他所要寻找的秘密就在前面的洞窟之中。

克里斯和希瓦找到艾尔文所说的洞窟，这里通向一座古代的地下神殿，在应付过多如牛毛的变异食人生番和古代科学技术的结晶——太阳能聚光杀人装置之后，终于来到了遗迹内部隐藏的出口——地下庭园。在这里，克里斯发现了伞公司的标记，以及三联药业临时搭建的帐篷。难道说这里就是关押



实验体的地方？考虑到吉尔的安危，克里斯不得不冒着重重危险朝实验室的深处前进。这里凶险异常，除了训练有素的变异雇佣兵之外，威力比2代加强了N倍的舔食者成群结队地出现，路上还有巨大的蝙蝠兽U8埋伏。三联药业的非洲支部负责人——妖艳的混血美女埃克塞拉还为他们准备了一份欢迎大礼：改进之后的触手怪。这时克里斯才听到了“乌洛波洛斯计划”这个名词，虽然在挂满实验体的巨大仓库中没有找到吉尔，但是克里斯还与自己的老朋友会面了。吉尔在和威斯克一同坠落悬崖之后大难不死，却被威斯克改造成了没有思想的战斗机器，之前他们看到的假面人正是她。在与威斯克交手之后，克里斯终于发现了这个家伙的破绽——无法躲闪自己眼睛看不到的东西（为了耍酷深更半夜都不肯摘墨镜的下场），于是一切名正言顺，不可一世的威斯克被他瞧不起的克里斯打败，装在吉尔胸部的控制装置也被成功拔除（为什么装在这个地方呢……），恢复了神智的吉尔在度过2年浑浑噩噩的日子之后终于回到了朋友的身边。

但是事情还没有结束。三联药业的“乌洛波洛斯计划”正是威斯克与埃克塞拉阴谋的一部分。不过埃克塞拉虽然阴险狡诈，但是丝毫没有吸取历代前辈们留下的教训：以为把自己变成怪物就可以打败所有对手，结果最后永远逃不掉领便当的命运。威斯克的无敌秘密已经被破解，但是实力尚存。克里斯和他作为一对宿敌，最后在机场和飞机上展开了一场生死对决。克里斯利用改变威斯克体内病毒与寄生体平衡的药物破坏了他的金刚不坏之身，最后两人在火山的熔岩之间以命相搏。随着两发火箭弹的呼啸，曾经威风八面不可一世的生化系列最大反派威斯克终于葬身火海，克里斯也在战斗的最后找回了自己失去的一切。毕竟，在这个世界上，你能够为之坚持到底并且愿意用生命去捍卫的东西，是一定存在的。因为，那是你活下去的理由。

隐藏服装

除了佣兵模式之外，还会获得两件隐藏服装（Chris和Sheva各一件）。获得隐藏服装之后也要在BONUS FEATURES选项中以0点数将其购买，购买后到COSTUME SELECT选项中更换衣服才可以在正式游戏中使用。



生化5代刷钱秘籍

生化5给玩家们留下最大的痛苦就是敌人在高难度下太多太强，但是打倒之后留下的钱财太少。这一代虽然继承了上代拿宝物卖钱的设定，但是取消了宝物的组合系统。如何才能获得更多金钱呢？大家可能都听说了，在每一关拿完金钱、弹药、道具之后，直接选QUIT GAME，存储之后再读档的话从这一关存储点开始，但是金钱道具还在。值得推荐的是5-2关，满地都是舔食者，刷足弹药在这里可以斩获颇多。所有的东西拿齐之后可以赚到2万左右，一旦拿完了可以立刻QUIT，另外如果碰到强大的敌人，在死掉之前立即选QUIT，就可以保住之前获得的宝物，如此往复没有什么武器不能改造到极点的。

奥斯维尔·斯宾塞

虽然斯宾塞爵士是伞公司最早的创始人之一，但是他在整个游戏系列中从来没有正式登场过，只有在文件档案和一些书信里才有他的名字出现。比起天天戴墨镜冒充低调的威斯克，这个人才是隐藏在生化系列幕后的最大黑手。从最初的洋馆建立、设计师一家被害的惨剧、詹姆斯·马卡斯被暗杀，一直到派遣特殊部队夺取威廉手中的G病毒，这些事情都是他一手策划的，但是他却始终不显山不露水，但是他的野心却十分庞大，妄图利用生物改造成为控制世界的“神”。不过这个念头斯宾塞动得，威斯克自然也动得。于是在200X年（应该是2003年以后，按照《安布雷拉历代记》）的某日，威斯克干掉了斯宾塞，并且继承了他的遗志，朝着野心家+自大狂的目标义无反顾地走去，直到自取灭亡为止。

威斯克的年龄

看到生化5中威斯克略显衰老的面孔，许多玩家觉得很不适应。实际上，阿尔伯特·威斯克出生于1960年，在1998年生化1发生的时候他已经38岁了，他在1978年18岁的时候进入伞公司，之后又在90年代初进入浣熊市警察局做卧底，真是不折不扣的无间道。到了5代2008年的时候他已经48岁，尽管年近半百，但是这位大佬依旧老当益壮，把后辈小生们修理得体无完肤。男人四十一朵花，看来真不是白说的。

关于三联药业

本作中的制药企业“三联药业”（TriCell Pharmaceutical Company）其实很多玩家已经很熟悉了。这家公司的名字曾经在剧场版CG电影《生化危机 恶化》的最后登场，接管了因为研究G病毒而引发了又一起丧尸暴走事件的威尔法玛药业（WilPharma Corporation）残余的研究机构，并且把最后剩下的G病毒标本回收。但是，三联药业并没有把G病毒用于生化5中，而是采用了4代的寄生虫。而这个集团到最后也只是非洲分部被摧毁，作为整体，它在国际的其他分支以及总部还是存在的，也许我们会在以后的《生化危机》中继续看到这个公司的身影。

佣兵模式

使用任意难度通关后会开启佣兵模式，同时角色可以使用Chris和Sheva进行游戏，在佣兵模式中使用默认的角色，通过相应的关卡后，如评价等级为B以上，则开启新的佣兵关卡；如通关评价等级A以上，则开启新人物，可用角色最多为10人。

集会场 对应角色为吉尔/矿山 对应角色为威斯克

集落 对应角色克里斯/古代遗迹 对应角色为希瓦

ミサイル施设 对应角色为希瓦/船首甲板 对应角色为吉尔



←佣兵模式从3代开始就存在了，发展到5代之后成为许多玩家喜欢挑战的游戏模式。

无限武器开启条件

任意难度通关后获得开启无限武器的条件许可，将一件武器变成无限武器的方法如下：

首先使用任意难度通过全程后，将想要变成无限的武器改造成为最大限度，接着在菜单界面的BONUS FEATURES里面将最下面的无限弹药一项用BOUNS点数换得后，将Specialsetting中的INFINITE AMMG将选项开启，接下来我们就可以在任意难度中使用无限武器了，注意，在换取无限武器之后，我们一定要在正式进入游戏之前选择游戏之前将无限弹药一项开启。（注意根据你所改造的武器点数也有所不同，比如说MP5改满之后BOUNS的点数价格是10000点，而最初的散弹枪改满之后BOUNS点数价格是8000点）

←游戏中所有的武器都可以改成无限的弹药，但是需要消耗相当多的时间。

上级难度攻略指南 打造出系列最强玩家

困难模式下攻略必学要诀



1、我们要知道本次《生化危机5》为玩家们准备的困难模式可不是徒有其名的，在难度上甚至要比前作的P模式难上许多。而且在困难模式下我方角色基本上只能够承受敌人的二次攻击，勉强可以承受三次攻击，如果是双人进行游戏，在不熟悉游戏的情况下一定要共同合作。

2、在困难模式下弹药奇缺，并不是说游戏中给予弹药的地点很少，正常流程中弹药的数量还是很多的，只不过每个弹药获得的量要比其它难度少一些。弹药获得量少是原因之一，其次就是敌人变得更加耐打，往往一只普通的丧尸狗就需要散弹枪3发以上，这点是造成弹药缺少的主要原因，所以在这里我劝各位攻略生化危机hard难度的朋友，能不打的敌人尽量就不要打。

3、地图很重要，这是一个不可否认的事实，本作直接将地图显示到了右上角（Sheva的地图显示在左上角）在游戏中绿色的箭头是克里斯，粉色的箭头是希瓦。一闪一闪的箭头是我们要达到的目的地，地图上蓝色的标记则是一扇我们需要用特殊钥匙来打开的门。在小电视上面玩的话地图可能就会显示一点点，其实本作的地图确实标的很细致，只要看着地图走几乎不会出现迷路的情况，因为每一个房门以及区域间的隔段CAPCOM都把它们设计得很精细。

4、在双人合作的困难模式下我们在后期面对特种兵的时候可以采取一个去引，另外一个使用狙击在后面配合的打法来进行，这样可以有效地向前推进。

VETERAN 01　1-2集会场

在本关关底会遇到一个浑身涨满了蚯蚓的怪物，这个怪物用普通的武器是不能够伤害到它的，唯一的方法就是正对着我们的锅炉房，我们沿着顺时针前进，当怪物刚刚移动到左边的时候我们应该已经在锅炉房开关处了，此时拉动开关即可将BOSS成功锁在里面，两次之后BOSS就Game Over了。

VETERAN 02　2-3Sabana

本小节在没有遇到BOSS之前，即使是疯狂难度也很简单，比较有难度的就是双人游戏时的BOSS战。

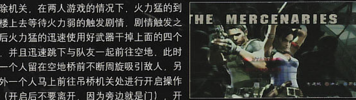
本关BOSS是一个4代巨人的变种，长得更加丑陋，攻击力更加强大，有些时候更加无耻。因为在攻击BOSS的时候都是在车上完成的，所以克里斯和希瓦每个人分别控制两种不同机枪来进行攻击。克里斯控制的机枪几乎没有启动时间和太大的后坐力，



而希瓦的机枪拥有前面所提到的两种缺点，不过冷却时间却要比克里斯的快上许多。BOSS战开始后它会一直向你走过来，当靠近你的时候使用脚踏和双拳压顶的时候可以攻击脸部和脚步打断它的攻击，但是看到它使用横直拳的时候那么可以使用QTE躲过去，当它捂着头后退到第一个路灯那里的时候就意味着此物身上要生东西了，生出来的生物正是4代中我们所熟悉的寄生虫，第一次受伤后它会先生出两个寄生虫，此时我们要全火力集中在两个寄生虫身上，在BOSS距离较远的时候可以推动右摇杆拉近视角以便更好的射击。BOSS的攻击主要有拔树、撞击、扔石头和地震，其中拔树和地震攻击都可以用QTE躲过去，而撞击的时候则需要玩家们射击其身上的寄生虫打断它的攻击，扔石头的话需要在BOSS还没有走到最远处的时候就命中它身上的寄生虫阻断攻击，来不及的话，可以射击地面上的油桶对其进行阻止。本关只要玩家准头好，再加上QTE成功率高，那么过去不成问题，唯一需要小心的就是撞击过程中没有打断的话，可是会被一击必杀的哦！

VETERAN 03　3-1大湿原

拿到石板之后进入村子，这里有一个地方地面上都是孔洞，里面可以获得非常强力的武器麦林，但是想要获得武器是要有代价的，那就是一群凶恶的敌人出现对敌人进行猛攻，触发剧情后首先在楼上会出现4个火箭射手，只有将他们杀死，才能够解除机关，在两人游戏的情况下，火力猛的到楼上去等待火力弱的触发剧情，剧情触发之后火力猛的迅速使用好武器干掉上面的四个，并且迅速跳下与队友一起前往空地，此时一个人留在空地桥前不断周旋吸引敌人，另外一个人马上前往吊桥机关处进行开启操作（开启后不要离开，因为旁边就是门），开启后需要注意的是只有当队友进入屋子里的时候才可以松开手，不然的话队友可是会死的很惨的。队友进入里屋后（到正对面的房屋之前，需要注意会有两个野人破门而出），迅速上楼来带顶层开门，此时队友两人可合流一处。



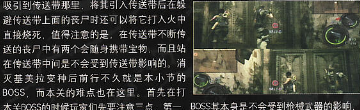
VETERAN 04　3-3油田　挖削设施

一开始我们就会进入水上战斗，水上战斗总共有两个停泊口，这里推荐大家的战术就是不要停，一直跑，打开阀门开关后我们马上就要回到船上，唯一比较棘手的就是最后一个停泊口，在靠近水门的位置会有两个机枪炮台向你不停的扫射，好在机枪炮台的正对面就有一个可以用来掩护的掩体，使用狙击枪小心翼翼的将他们干掉就可以了，一定要等两台机枪同时熄火后才可以攻击，不然的话在困难模式下你会直接被KO掉的。从油田脱出后，接下来的路程可以说是一马平川了，到了BOSS战后，你会发现原来这个庞然大物简直就是小意思！船的四个角落有两个机枪两个炮台，当水怪伸出触手的时候我们可以使用机枪或者是炮台攻击中间发亮的部位打断它们触手，出售都打断后怪物面门正前方有一个发亮的地方，那里就是它的弱点。可以使用机枪先射击怪物的触手后，在对其本体进行攻击，记住随时用QTE躲避BOSS突然对你进行的致命一击。



VETERAN 05　5-2实验设施

舔食者变种没什么好说的，打不打都可以，虽然说过于难打了一些，但是打死后会有很大的几率获得价值2500元的宝石一枚，多打几个钱来的还是比较快的。游戏中途会遇到一个新型敌人，长的很像初代的基美拉变种，在攻击敌人的时候会放出一种毒烟，命中后无论血量多少直接一击毙命。所以尽量少靠近它攻击比较好。将其一直吸引到传送带那里，将其引入传送带后在躲避传送带上面的丧尸时还可以将它打入火中直接烧死，值得注意的是，在传送带不断传送的丧尸中有两个会随身携带宝物，而且站在传送带中间是不会受到传送带影响的。消灭基美拉变种后前行不久就是本小节的BOSS，而本关的难点也在这里。首先在打本关BOSS的时候玩家们先要注意三点，第一、BOSS其本身是不会受到枪械武器的影响，



第二、光用火在hard难度下也是不可能烧死它的，第三、只有当BOSS露出破绽的时候（上身长出4个眼状物体）使用武器攻击才有效果。BOSS露出破绽的时候越用火烧它，破绽露出时间就会越长，这样一来就给玩家们更多的攻击时间。在打此关BOSS的时候我们准备好燃烧弹4个（可以让BOSS直接露出破绽）（在打BOSS的时候可以捡到2个），散弹枪子弹越多越好。本BOSS处有三个燃气瓶，将其推倒后BOSS会"吃"掉它，此时攻击会直接露出破绽。一些准备就绪后，开始不要攻击，等待喷火器可以使用后让前调查让希瓦拿取。接着在BOSS过来的时候扔一个燃烧弹使其露出破绽，这时Sheva会上前barbeque，这时切换成火力猛烈的武器对着它的弱点猛打，BOSS的QTE很简单，而且会给你足够的时间反应。

VETERAN 06　最终BOSS阿尔伯特·威斯克

第一场战斗一定要现将场地四周的灯关掉，接下来再用RPG瞄准了攻击，攻击之后威斯克会用手拼命的去推开导弹，此时一定要换枪，最好是散弹枪去攻击弹头，此为一次攻击，场地总共有一个RPG一枚RPG弹头，都命中之后就可以上前按QTE将其抓住打药了。打药之后就是第二阶段，第二阶段一开始克里斯和希瓦分离，此时迅速来到一个山岩上，并且向下攻击威斯克的红心部位，红心部位是威斯克的弱点，它可以在前面出现也可以在后面出现，所以当威斯克胸部特写出现的时候就要考虑更换位置了。攻击红心之后会发生剧情，威斯克跳到对面去攻击希瓦，此时应该在他攻击到希瓦之前使用狙击枪或者是伤害高的枪攻击对岸的威斯克，要看准QTE的提示，当希瓦爬到岸上后马上引发前方石头的QTE操作，推下石头与之会合。之后展开最终之战，其实很简单，只需要攻击威斯克前胸或者后背上露出来的红心即可，在困难模式下威斯克的承受能力很高的。





GAME SOFTWARE



目录 CONTENTS

2009年06期 VOL.248

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

REMARKABLE REPOPTS 特别报道

REMARKABLE REPOPTS 攻略人行道

MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

■固定栏目

CHECK! 龙如3、生化5强作来袭，硬派玩家不可错过！

2月底3月初是众多大作纷至沓来的时候。最近玩家们最关注的大概就是《龙如3》和《生化危机5》这两部作品了，前者是龙如系列在PS3主机上推出的独占大作，后者是横跨两大平台的生化系列最新作。虽然PS3游戏价格不菲，但是编辑部的小编们作为资深游戏爱好者，这两个优秀的游戏买正版收藏也是必要的，毕竟已经等了这么久，游戏到手之后自然是迫不及待地在第一时间内打穿，之后将热情攻略双手奉上。尤其是生化危机5，这可是N位小编联手日夜兼程打造的，在开始的时候就使用最高难度（VETERAN）通关，其中不知道挫折了多少次，大家为此废寝忘食，希望我们的辛劳对玩家们有所帮助。



↑一个月入2张PS3游戏，除非是遇到像这样令自己心仪的作品，否则这个血还真不是人人都能出得起的，拜其所赐，本月财政赤字持续上升中。

本刊声明

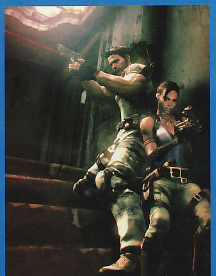
招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920
■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



封面主题「生化危机5」



Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 248

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《杀戮地带2》在欧美的热销带动了主机销量，也让人们看到了PS3真正的实力。

SOFT 日本专讯 《使命召唤 现代战争 2》细节公开 新武器、新模式演绎新中东战争

本刊讯 自从Activision Blizzard宣布《使命召唤》系列将从5代后告别二战题材后，由4代的开发组Infinity ward制作的6代《现代战争2》就成了关注最大的焦点，在全球范围赢得了超高口碑的4代之续作究竟能发挥到何种境界，将是这个如今已大红大紫的系列今后的新标杆，在发布几个月后，厂商终于首次公布了本次新作的详细细节。

《现代战争2》将延续4代的故事背景，依然以反恐为主要题材，舞台设定在硝烟不断的中东，前作美国海军陆战队的角色会重新登场，剿灭新的恐怖主义集团。游戏中将会有关于流血的直接表现，战场的残酷性会比5代更为真实，同时对应年龄分级可能也会因此提高，这将是一款更为真实的战争游戏。



作为游戏最为核心的要素，新作中的枪械将会比前作有着很大程度的更新。除了保留M16、M4、AK47等经典枪支外，一些如Scorpion, P90, M21, R700, G3, G360等都会取消，取而代之的是现今一些国家使用的更为先进的武器，如英国的突击步枪L85A2、加拿大的Diemeco C8、美国的SR25M狙击步枪等，这些首次登场的新式武器，会给玩家带来比前作更充满现代感的战争感觉，光学瞄准镜、枪榴弹、无烟消音器等都会普及到各式武器中，即使是恐怖分子也会大批持有先进武器向你开火，而不像前作中那样清一色的AK47，具备现代特色的战场会使战斗更为激烈残酷。

网络联机对战的大幅强化将是新作最大的一个卖点，据称新作联机部分包含的武器会多达35种以上，前作中最受欢迎的一些战场会继承到本作中，直升飞机、空袭支援、无人驾驶飞机都会出现，红外瞄准器会有数种不同的外型，性能也有所不同，各种士兵的伪装服都可自行选择，还可以选用前作经典的狙击关中那种杂草装作为狙击手的专用伪装，十分令人期待。

游戏模式会集4代和5代之大成，除了4代的标准模式外，还将加入线上和线下的双人合作模式，5代特色的僵尸模式也会出现在新作中，并会有一些细节变动和改良。双人模式对应双人同屏闯关，预计依然会保留5代中那种特殊模式中的双人合作，但目前的信息中提到，新作将不对应线上双人合作。

所有的一切都还没有最终确定，一些游戏的要素和内容还会在以后的开发中根据情况进行调整，应该还会有更多充满吸引力的要素追加进来，最后的成品也许会和本次公布的有所不同，但Infinity ward保证，玩家们将会玩到史上最精彩的一款《使命召唤》，发售日锁定在今年11月的某天！

EVENT 美国专讯 X360主机故障返修率趋于下降，微软改变原优惠售后服务方针

本刊讯 由于“主机返修率已大幅下降”，微软最近似乎正在改变原先细致周到的售后服务方针，现在如果要寄一台三红主机返修，你必须自行找一个箱子寄回微软才能享受到维修服务。

在原来X360三红故障率极高的时候，微软不仅花费10亿美元大幅延长保修期，还会向返修玩家送去一个专用包装箱用于装机寄回，让人看到了微软对这件事情的诚意。但如今X360的返修率在不断下降，微软似乎也开始不愿再提供这么贴切的服务了。近日有玩家就反映道，当他给微软客服打电话要求寄箱来装返修主机时，却遭到了委婉拒绝，称这种服务已经停止，他必须自行找箱子装主机寄给微软进行维修。

但对于这位玩家的说法，微软一位发言人澄清道并没有停止这项服务，而只是可以让玩家自行选择是否自备箱子而已，因为玩家自备箱子返修，要比等待客服把箱子寄去再寄回有效率和速度得多，这样是为了方便玩家。虽说如此，随着X360故障率的下降，微软原先的一些优惠措施很可能逐渐减少直至恢复到最初的水平，毕竟哪个商人都不愿意无偿搭给客户那么多钱，更何况是微软这种JS。

EVENT 美国专讯 统计机构：PSN注册用户水分很重 Live给微软赚的钱相比之要多得多

本刊讯 前不久SONY刚刚公布，其运营的PSN平台注册用户突破了2000万，而近日就有统计机构表示，SONY并没有从中获得更多利益，相比微软从XboxLive上赚得的钱要比SONY多得多。

XBOX LIVE

分析家指出，PSN注册用户中不仅包含PS3用户，还包括为数众多的PSP用户和PC用户，尤其是后者并不会给SONY带来实际的硬件收入，再加上PSN网络联机是完全免费制，SONY能从用户身上赚到的钱非常有限，对比SONY公布的1亿8000万PSN营运收入，全球只有1000万用户的XboxLive却给微软带来了10亿美元的钞票。

这并不是没有根据的，目前Live有56%的用户是注册金会员，按照Live金会员每月4.16美元来计算，微软每个月能从中获得2300万美元以上的营运收入，其中还不包括网络内容的付费下载部分，相比之下PSN平台所能带来的收入就少之又少了，如果PSN坚持走免费路线的话，多出来的注册用户数量很可能会成为SONY的负担，以此来拉动PS3及PSP硬件销量，恐怕是其唯一能带来实际利润的目的了。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，于2月26日发售的PS3游戏《龙如3》，首周日本销量达到了35万套，为系列4作首周最高销量，凭此带动PS3当周日本销量比前周翻了225%，达到了3.5万台。

●根据Bungie.net最新的统计资料显示，于06年底发售的《光环3》累计线上开局对战次数已经突破了10亿场次，全球累计总游戏时间超过6万4000年，而《光环2》的累计开局场次也达到了7.98亿次，该系列是毫无悬念的X360平台游戏之王。

●CAPCOM宣布了其与SPE合作开发的CG电影《生化危机 恶化》，全球累计出货量已突破了150万套，本作在日本推出的BD、DVD、UMD套装版本除了原版的英文配音外，还收录有日语配音的版本。

●根据统计，于2月27日发售的PS3独占大作《杀戮地带2》，在欧洲当周软件销量榜上排到了第一的位置，无论哪个国家都被该作抢走了销量冠军的宝座。另外根据最新数据，本作已发售的欧版和美版销量合计目前已超过75万套，并仍在稳步增长中，销售速度仅次于《MGS4》和《GTA4》，本作日版将于4月23日发售。

●ARC SYSTEM WORKS宣布其街机格斗游戏《苍穹默示录》，将移植PS3和X360平台，家用版将采用新的分支路线设定，以此导致结局的不同，还会收录街机版没有的后续故事，对应网络联机对战和追加内容下载，预订今年夏季发售。



↑《罪恶工具》开发商打造的新作。

●SNKP宣布其格斗游戏最新作《拳皇12》的家用机版，将于今年7月同时登陆PS3和X360平台，制作人Masaaki Kukino表示本作彻底更换了图像引擎，采用全手绘风格画面制作，力求打造KOF系列新纪元。

●光荣公布了预定5月28日发售的《真三国无双5 帝国》的预约特典，提前预定本作的玩家将有机会获得印有周瑜和月英插画的礼盒作为赠品。

●在《生化危机5》正式发售的前两天，日本地区就有人在市面上见到了X360版《生化5》的大批现货在公开销售，同时销售的还有X360红色特制手柄，有消息称这是微软背后下的“黑手”。



裁员遣散费发放后还想要回来 微软欲向离职员工要求归还钱款

EVENT 美国专讯

本刊讯 微软公司近日向前段时间离职的部分员工发出了一份信件，以“管理中的疏忽造成遣散费发放过多”为由，要求这些员工返还已拿到手的钱款。



Microsoft

↑这封发给被炒人员的索钱信从哪里看都觉得荒唐透顶。

这年头给离职员工发放赔偿金并不新鲜，但公司向已离职的员工要钱倒是头回听说。在今年年初微软公司曾在全球范围大规模裁员1400余人，而且还非常“慷慨”地向被裁员的员工发放了数额不菲的遣散费，大有大公司的大手笔气度。但是本次微软官方发言人却公开确认了这一看似荒唐的事件，微软提醒到，部分接到信件的离职员工必须在限定期限内如数返还多发部分的钱款，否则必须支付由此所产生的所有额外税项和滞纳金，并承担可能因此产生的法律后果。

类似这种向被炒鱿鱼的员工要钱的事情还真是闻所未闻，更何况是先给人家钱后再想要回来，自己管理层造成的失误不由自己承担，反而想扣到已经和自己无关的人身上，微软的公关手段实在是太高明了。

SONY公司宣布重大改组方案 划分两大部门以适应全球市场环境

EVENT 日本专讯

本刊 SONY公司于2月27日对外宣布了新的公司改组方案，包括SCE在内的旗下子公司将重组为两大业务集团，以在全球经济危机的市场环境中提升赢利能力和技术竞争力，改组将于4月1日正式生效。

在本次新的改组方案中，SONY重新划分为“网络化产品与服务集团”和“新消费产品集团”两大业务集团。前者包括SCE、VAIO个人电脑、新移动产品及媒体部门等，集团目标是加快公司整体的技术创新，运用新技术培育更优秀的新产品，并广泛地运用PSN平台提高新型网络化服务的赢利能力，原SCE掌门平井一夫则升任为该集团总裁领导整体业务规划发展。后者的新消费产品集团则包含现有的电视、数码影像、家庭音视频等传统家电业务部门，目标是通过产品线的协调，确保相关业务的赢利提升和可持续发展。

SONY此次重组业务集团，很重要的一方面就是，保证传统项目赢利的基础上，确保PS3在内拥有领先技术但预计将长期亏损的业务，能够稳定持续地发展，简单来说，就是“用传统赢利项目来养活不赚钱的高新技术领域，以此互补来持续发展”，这也是在经济不景气的条件下做出的无奈之举，毕竟SONY具有的高新技术是其命根子，因为赔钱而被迫放弃实在划不来。



任天堂联名54厂商上告烧录卡案出一审判决 R4等NDS非法媒介将从日本地区彻底消失

EVENT 日本专讯

本刊讯 2月27日，日本东京地方法院做出一审判决，判决任天堂等54家联名厂商在控告R4烧录卡侵权一案中胜诉，从即日起包括R4在内的烧录卡产品，将全面禁止在日本地区进口、制造、流通与销售。

去年7月任天堂曾联合CAPCOM、SEGA、SE等在内的54家游戏厂商，一纸诉状将位于东京和神奈川县的5家公司会社告上了法庭（其中4家为华人所办），控告其经营的R4等烧录卡业务，并声明此类产品的蔓延将严重阻碍游戏产业的健康和谐发展。此次判决生效后，任天堂在其官方网站上公开了判决结果，称将联合其他厂商继续通过法律手段大力制裁此类现象。

目前，日本地区已经无法再买到R4等烧录卡产品，游戏专卖店，在线销售网站、竞拍网等都已经明令禁止此类产品的贩卖。不仅如此，前不久任天堂还将中国在内的6个国家列为盗版侵权的重点关注对象，打击风潮是否会蔓延到日本以外地区还不得而知，不过看来老任这次真要动真格的了，国内泛滥普及的烧录卡市场肯定早已在其重点清理的目标之内，只是没有合适的时机罢了。可以回想一下以前SONY就在北京鼓楼大力查抄过水货盗版，任天堂也采取类似行动的可能性也不是没有。



《白骑士物语》升级 追加更多实用功能

SOFT 日本专讯

本刊讯 SCE公司于2月26日对《白骑士物语》进行了一次最新的版本升级，新版本针对原版本中存在的一些问题进行了改善，并追加了一些更有利于游戏的新功能。

《白骑士物语》自去年12月25日发售以来，至今已在日本地区售出了30余万套，在PS3屈指可数的RPG阵容中显得格外抢眼。本次游戏版本更新为最新的1.04版，主要是针对游戏的设计问题进行了改良更新，更新后的游戏在SD分辨率下，使用USB键盘时可以直接输入文字；新增了角色自动奔跑功能，在奔跑中也可以进行对话和更换装备的操作；原本只能由破坏部位的人员获得的奖励变为一定范围内的同伴都可以获得，增进了相互合作性；无法创建房间、BOSS战中发生异常等瑕疵弊病也得到了明显改善。对于这款如此长热的游戏，SCE看来相当重视，似乎很有希望推出相关的续作，这也是玩们所期望的吧。



↑这款游戏的持久热度实在出人意料。

Wii新型手柄发布 专业版于今夏上市

HARD 欧洲专讯

本刊讯 任天堂公司近日通过Wii周边产品网页对外宣布，将于今年夏季推出一款对应Wii的新型经典手柄，以从前的经典手柄为基础加以改良而来，并给出了实物图片。



这款新型手柄命名为“传统控制器专业版”，依然是搭配遥控棒使用的附属外接可选设备。其上设置有一组十字键，两组类比摇杆，以及上下共八个主要功能按键，此款新手柄无论从外观造型还是键位设计都十分近似于PS系列的手柄造型，除了十字键外几乎如出一辙，任天堂的说法是为了解决遥控棒按钮的不足，给玩家提供更为便捷的非体感游戏操作的乐趣。目前这款新手柄具体发售日和价格均未定，猜测很有可能将配合Wii独占大作《怪物猎人3》同期上市，以搭配其专业化的游戏操作。

对于这款“返朴归真”的新型控制器，我们可以说任天堂似乎也开始重视起传统游戏市场的信号吧，体感不是万能的，第三方在体感上遭遇的惨败，似乎也让老任意识到了问题的严重性，这样一款传统化的手柄，对于打开第三方市场的重要作用不言而喻。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，于2月19日在日本发售的X360大作《星海传说4》，首周销量达到了16万2000套，刷新了日本X360软件首周销量新记录，预计超越《蓝龙》成为日本X360软件累计销量第一只是时间问题。托本作的热销，当周日本X360硬件销量也达到了2万5334部，为当周日本地区主机销量之首。

●中录华纳家庭娱乐有限公司宣布，华纳兄弟兄弟即将在中国大陆发行CBHD高清影片节目，以推进中国自主研发的高清影片格式在中国地区的普及，包括《哈利·波特》、《黄金罗盘》等经典影片都将发行CBHD格式光碟。

●PS之父，原SCE主席久多良木健近日接到邀请，将担任日本立命馆大学客座教授为学生授课，任职期为今年4月至2010年3月，任期一年。

●2月27日日本CESA举行了东京游戏展2009的开展发表会，今年TGS的主题被命名为“GAMEは、元气です”，开展时间定为今年9月24日至27日。

●CAPCOM稻船敬二对外宣称，之所以CAPCOM对X360平台情有独衷，是因为开发X360游戏更有利于开阔海外全球市场，X360的特性更适合向海外推广他们的作品，这与公司目前的经营方针是吻合的。

●SE宣布有着近20年历史的《最终幻想4》将移植Wii平台，以原SFC版为原形，2D RPG的形式于Wii上重现，这也是该作移植了多个版本之后再，SE再次将该作翻炒到新的平台，另外这个版本也曾是2007年曾移植到手机平台上的那款2D版本的另一个强化版。

●NBGI宣布原定于4月2日发售的NDS《超级机器人大战K》，因开发进程顺利，已决定提前两周发卖，最新发售日为3月20日。

●CAPCOM宣布于2月12日发售的《街头霸王4》全球出货量已突破200万套，其中日本本土仅为10余万套，CAPCOM表示以后将继续大力开阔面向全球的海外市场。

●SystemSoft Alpha公司宣布，其对应PSP和PS2平台的RPG游戏《妖精物语 悠久之仁》将于4月29日发售，据称本作将包含多达100亿的可自动生成剧本数，每次游戏都会有不同的游戏体验。

电软视点

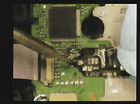
查抄、软刷、行货——关于Wii的那些事儿

动真格的呢？任天堂在行动

去年任天堂正式在我国台湾地区发售行货Wii主机，之后虽然中文Wii软件只发售了那么两三款，但是主机销量一直卖得挺不错。不过呢，Wii的改机现象在台湾地区也颇为严重（有朋友可能还记得，最早的Wii改机芯片就是台湾厂商研发的），前不久，任天堂针对台湾地区的改机芯片进行了一次规模较大的查抄行动。

在台湾高雄县，五家贩售Wii游戏专卖店的八个据点被搜查，查获二十部改装的Wii游戏机及百余片芯片，查出五名专卖店负责人涉嫌贩售盗版Wii游戏光盘，且设置工作室替玩家改机，并在"露天拍卖"及"雅虎拍卖"等网站刊登讯息。这批改装芯片包括常见的D2 Sun、Wii Key、Wasabi、D2C、D2Pro等，其中D2Pro号称可玩95%市面上所售的盗版游戏。

此外，警方还查获任天堂掌上游戏机NDS所使用的烧录卡，包括R4、DSLINK、DS Evolution、Super Card & Super Key、Ninja DS等装置，这些烧录卡可让使用者从网络下载盗版任天堂游戏软件、视频及MP3文件，然后在任天堂掌上型DS及DS Lite系列机使用。



·任天堂最近明显加大了对Wii改机相关的查抄，大陆暂未波及。

任天堂委任律师谢颖青表示，任天堂公司已在美国、日本、意大利、泰国、台湾、香港等地展开追诉，其中美国及意大利法院已发出禁制令，遏止改装机的侵权行为，而意大利更是针对侵权的商家及进口商重罚百万欧元。

软刷、硬刷、韩版机

看来此番老任的盗版打击行动还是颇为严厉的，不过具体到大陆，则暂时还没有任何影响。之所以出现这种情况，除了老任的打击行动暂时还没波及到大陆之外，还有一个较重要的原因那就是如今大陆的Wii刷机主流方式已经从加装芯片的"硬刷"变更为"软刷"了。

所谓"软刷"，简单来讲就是就是给Wii安装一个可以使用自制程序的软件HBC，通过Wii游戏《赛尔达传说》的一个漏洞，运行SD卡里的程序，以后就可以直接通过HBC运行各种软件了，软刷机不仅可以使Wii运行非法复制光盘，还可以使用金手指。

与硬刷相比，软刷的好处在于免拆机、免直读，无需加装直读芯片，避免因加装直读芯片出现的一些故障，如直读虚焊、不出盘、不吸盘等。不过软刷的弊端则在于其兼容性要较硬刷低上不少，个人软刷还是有一定风险的。另外，日版机是不支持软刷的。

说起来，如今国内的游戏店中Wii大部分卖的都是韩版机了，由于韩币贬值的缘故，韩国货非常便宜，这就导致现在市面上的机器大多是韩版。买的时候要小心JS给你假的手柄，要看手柄电池仓内的钢印，包括批号钢印和任天堂钢印，再看贴纸，是韩文的基本上就是原装的。

"流产"的行货神游Wii

前两年关于神游即将在国内代理发行大陆版行货Wii的消息还是非常引人关注的，而且一度看上去就快要实现了，不过近日小编从可靠内线处得到的消息恐怕会让大家失望了：那就是，神游版Wii的审批没有被通过，基本上已经发售无望了。

原因方面，据说是这次公关没做到位，本来都以为审批通过没问题的，也作好了09年内发售的准备，首发游戏和中文游戏都准备好了的，结果没想到竟然没有通过审批。此事也从taketwo中国game2k的工作人员处得到间接正式，该公司本来给神游做了个首发的Wii游戏，结果因为此事导致game2k投入的开发全部泡汤……又据说，颜博士甚至因为此事，已经一怒回美国了。别了，神游Wii……

关于行货Wii的以上"小道消息"，虽然上文一直用的是"据说"，不过基本上，可信度已经是很高了。

关于韩版Wii的质量问题

关于韩版Wii机器的质量问题，只能说理论上来说应该是和其他版本的没啥区别，不过也有某个国内著名Wii游戏网站的头目向我反应过：十个来论坛求助主机硬件问题的帖子中有八个是韩版机器……由于任天堂官方从未就此事有过任何说明，所以上述信息仅供大家参考。目前市面上韩版Wii的价格大致在1600左右，台版机在1650左右，日版机在1800左右（包改机），整体来看，还是日版机的质量最好。

电软视点

业界的革命者——炼金术士LEVEL5！

LEVEL-5公司成立于1998年10月，社长是日野晃博可谓是在这个日本游戏业界糜烂透顶的时期，敢于逆流而上的人，他领导的LEVEL-5在作品创作上求新求进步，不跟风、不炒冷饭，非常具有开拓进取的革命精神。当年，LEVEL-5还只是一家小规模的游戏制作公司，后被SCE看中，于是投资让LEVEL-5开发PS2上的游戏。PS2发售后当年，即2000年12月14日，LEVEL-5成功地推出了《暗云》这款A·RPG游戏，该作获得了游戏界的一致好评，并且在美国也取得了销售66万套得好成绩。之后，LEVEL-5再接再厉，于2002年11月28日推出了《暗黑编年史》这款A·RPG。由于本作杰出的卡通渲染技术，加上超高的原创理念和游戏性，使该作获得了又一次的全世界得好评。

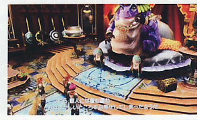
从《暗黑编年史》发售以后，LEVEL-5被更多的厂商看中，其中就包括日本软件厂商的旗帜——SQUARE ENIX。它们委托其开发全新一款日本国民级RPG——《勇者斗恶龙8》，从此LEVEL-5也一飞冲天，直到今天成为了在RPG游戏制作方面仅次于SQUARE ENIX的优秀RPG制作公司。不管是《暗云》还是《暗黑编年史》；从《星际游侠》到《圣女贞德》；从《勇者斗恶龙8》到《白骑士物语》，再到即将发售的《勇者斗恶龙9》，一直都有一个系统贯穿始终，这就是——合成系统。用近几年LEVEL-5的官方说法就是炼金。



不管是早期《暗云》中的光谱系统，还是近年《勇者斗恶龙8》及其他作品中的炼金系统，他们的本质都是合成。如果你对LEVEL-5的作品都很熟悉的话，那么你肯定知道"合成青蛙"，LEVEL-5的作品中，有好几作都是用青蛙来作为合成的媒体，《星际游侠》、《圣女贞德》、《白骑士物语》中都是如此。《勇者斗恶龙》系列原本是一个非常传统的RPG，自从DQ5可以收怪物做同伴、DQ6、DQ7加入战斗特技以来，这个系列也开始逐渐进化，不过在本质上还是能体会到那份悠久的传承。但直到DQ8中出现炼金系统以后，可以说，DQ8有些脱离传统了，在之前的7作DQ正统作品中，玩家在究极装备的选择上是不用二选一的，不管有多少种究极装备，玩家只要能在游戏中全部获得一件。而DQ8在这个方面故意让玩家留有遗憾。比如，在最强枪"金属王之枪"和最强回旋标"金属之翼"之间，玩家必须做一个抉择，金属之翼需要用飞刃和金属王之枪合成，但金属王之枪只能在龙神之道捡到一把，再无其他入手途径，让人很难抉择。还有太阳皇冠只杰西卡的最强头盔，但它也是合成战鼓的必须道具，如果你想使用双战鼓战术的话，只好牺牲太阳皇冠了。



其实合成系统并不是LEVEL-5的首创，但其他游戏里的合成系统大多流于表面，公式简单、产物单调、利用价值低下只是诸多弊端中的几种。而像DQ8的"炼金釜"却用处大大，首先就是能合成冒险中的必备物品——钥匙，从最早的铁钥匙到最高级的牢笼钥匙，如果没有这些工具那损失可就大了；DQ8里没有高级回复道具卖的特点，是系列传统，而现在通过炼金釜将低级药物合成高级药物，令冒险旅途安逸许多；将野外获得的原材料如兽皮矿石等加工在特定装备上，能提高装备性能，而且改造后的装备多是店里买不到的；其他游戏里的合成系统配方公式要么太简单能够凭空推断出来，要么就太隐秘完全只能靠排列组合尝试出来，而DQ8里玩家可以从世界各地的书籍或者NPC处得到相关提示，然后根据不完全的配方和提示内容自己实验出正确公式，通过这种方法炼出高级物品的成就感可不是看看游戏攻略、研究文章就能得到的。从DQ9刚公布炼金系统来看，几乎是继承了DQ8的合成系统，我已经看见最强的"女神之盾"在向各位招手！ □文/七耀





游戏大作的热潮期，大家都在忙着玩游戏，不过业界方面可一点都没闲着，各大主机的看家大作都集中在这一时期发售，互相在销量上竞争的同时，互相之间的口水战也一点没有减少的迹象，相比第三方之间的互相学习借鉴，几个第一方的互喷对骂似乎更有看头一些，反正高兴的是我们玩家。

□责编/翅膀



初代《寂静岭》重制版登陆Wii和PSP？

根据有关消息称，位于英国的Climax工作室正在开发《寂静岭》初代的重制版，面向Wii和PSP平台，Climax工作室之前曾经是PSP《寂静岭》起源的开发小组。

《寂静岭》从PS的初代到现在，已经拥有了大量的FANS，恐怖压抑的气氛和扣人心弦的故事情节让每一个爱好者都关注着系列下一作的去向。去年底在PS3和X360上推出了《重归故里》后，至今没有任何关于续作的消息。关于这条Climax的初代重制版消息，KONAMI官方对此拒绝发表评论，由此看来此消息肯定不是空穴来风。不过想一下，Wii的遥控棒用于模拟游戏中手电筒的操作确实很合适，PSP也有《起源》做先例，新作登陆这两台主机可能性还是比较大的。



3D游戏之父将为Wii开发原创游戏

被称为"3D游戏之父"的John Carmack近日在接受媒体采访时表示，他的公司已经与任天堂达成协议，将为任天堂的Wii主机开发他们的新游戏，并且是完全原创的新游戏。

John Carmack曾经创作出了《Wolfenstein 3D》和《Doom》等世界上首款3D概念的游戏，被业内公认为3D游戏的开山祖师，如今他自己的公司id Software已经完全都是由他一人领导。John Carmack表示任天堂的Wii主机表现令他非常满意，因为他的4岁儿子每次在玩Wii时都会非常开心，游戏时间也比玩其他主机多得多，能给儿子喜欢玩的Wii制作游戏让他非常高兴，如果真是如此他的投资目的还真是相当单纯。而任天堂方面，对于能邀请到John Carmack来给Wii开发游戏，表示非常振奋，非常欢迎。



新掌机PSP2开发中将放弃使用UMD格式

近日Acclaim公司总裁David Perry在其Facebook上透露道，SONY方面已经开始研制新一代掌机PSP2，并非PSP新型号而是完全后续机种，并且确定将不再使用UMD媒介。

David Perry非常肯定地对媒体称到，SONY已经将PSP2的研制开发投入到了实际运行阶段，因为这个消息来源于他一个相当可靠的渠道，其中最确信的一个信息就是，PSP2将取消UMD作为机器的标准存储媒介，通过PSN网络商店下载游戏将是PSP2游戏最主要的销售方式，David Perry同时还说，取消UMD令他感到非常振奋，因为SONY终于决定去掉这个愚蠢透顶的设计了，UMD在他看来完全是失败的、多此一举的设计，在他周围有相当多的人表示不会购买UMD光碟，网络下载将是大势所趋的销售模式。



PS3即将祭出主机大幅降价新举措 取消蓝光电影播放功能成为关键

产业分析师Mike Hickey近日透露，他已经向SCE方面提交了有关PS3的新降价方案，80G版将由原来的399美元降到299美元，降价幅度达100美元，而降价的关键因素就是，取消了蓝光电影的播放功能。

众所周知，PS3自带的蓝光媒介和蓝光电影播放功能是其成本一直居高不下最主要的因素，即使每台价格399美元SCE都会净亏50美元，Mike Hickey指出，今年第二季度将会是一个降价销售的关键时期，再不有所举动PS3的销售将会受到明显的阻碍，并且很可能会影响第三方对PS3平台的投资信心，让已经不容乐观的PS3销售更加雪上加霜。

同时Mike Hickey还非常肯定的指出，SCE已经在进行去除蓝光播放功能的新型号PS3的开发工作，只是并没有对外界透露而已，如果开发能够成功并上市的话，会非常有利于PS3在价格上的调整，继续与X360和Wii争夺市场份额。当年任天堂就曾表示过Wii不包含DVD播放功能，就是因为价格上的考虑，另有消息称，微软将在今年E3展时宣布60G版X360再次降价50美元，以250美元的售价卖给消费者，留给PS3的时间已经不多了。



PSP版《战神》新作开发中？沿用前作开发小组，预计今年E3公布答案

据有关消息，曾开发PSP版《战神奥林匹斯之链》的Ready At Dawn工作室，目前正在着手开发PSP版的《战神》新作，并且很有可能将在今年E3大展上首次公布亮相。

Ready At Dawn工作室位于美国加利福尼亚州，在去年曾有消息称其开发完PSP版《战神》后就将开发方向转移到了别的平台，但据本次消息指出，Ready At Dawn去年年底就已经确定了PSP《战神》新作的开发计划，SCEA已经和Ready At Dawn签定了新作的开发合约，目前正在紧锣密鼓地开发中，预计将于今年E3期间正式对外公布。

SCEA主管硬件市场拓展事务的John Koller在此前PS新作发布会时就曾暗示过，除了《小小大星球》、《机车风暴》、《刺客信条》等一系列PSP新作外，在今年E3展上还会有未公开的新作问世，结合本次消息，他说的很有可能就是指PSP版《战神》的新续作，日前曾有人对Ready At Dawn官方发言人就此事询问过，但却得到了无可奉告的回答，该工作室并不愿透露任何有关新作的讯息。

尽管如此，我们可以猜测该工作室一定是在进行着什么秘密新作的开发，PSP新《战神》是最有可能的答案，不管如何，今年的E3我们又多了一个可以为之期待的看点了。



《星海4》表现出的技术非常棒 希望也能带动我们的作品取得热卖

《薄暮传说》制作人通口义人说《星海4》"是一款相当优秀的游戏，看起来非常赞，其游戏中表现出的人物脸部表情是我们依靠动画工作室所达不到的水平，希望《星海4》的热卖也能一起带动我们的《薄暮传说》更多卖点。"

——《TOV》虽然也是优秀的游戏，但其要想获得更高的成就，还需要在技术上多花些功夫，《星海4》确是个很好的样本。



未来X360游戏将远超《杀戮地带2》 技术将充分发挥，较量才刚刚开始

微软的一位发言人甲："我们祝贺Sony和GG在《杀戮地带2》上的努力，然而这只是新一波的开始。现在用在还未宣布的某些X360独占游戏的技术，将远远超过现今为止大家所看到的游戏（指KZ2）。《战争机器2》在X360上发售时只是该技术标准的开始，接下来几个月的独占游戏将发扬该技术从而给游戏体验以新的定义，并让对手面对艰难的竞争。"

——面对强劲的对手自然就要壮知己的声势来迎头接招，且看他说的如何实现。



游戏要大卖就要考虑更多的市场 多平台海外化将是我们以后的方针

CAPCOM游戏开发主任稻船敬二："《生化危机5》的销售目标是卖过600万。要想游戏得到热卖，首先就要考虑做全平台，并且以海外、全球市场为目标进行制作、销售，《生化》、《失落星球》、《勇闯尸城》都是以这些为前提的，制作人必须拥有超出日本市场之外，更为开阔的视野才行。"

——他说的固然没错，和全球市场一比日本市场只是几分之一而已，全球热卖能比单纯日本热卖多赚好几倍的钱，聪明的商人都会这么干，多平台和单平台相比同样也是如此，更何况是CAPCOM。



对手将比我们更早推出新主机 我不确定PS3是否会有10年寿命

SCEE总裁David Reeves："我们的对手任天堂和微软将比我们更早推出他们的下一代主机，在PS3的尾声他们的新主机就会问世，很显然到那时我们肯定要加紧步伐跟上脚步，所以我目前不能确定PS3寿命会不会有10年之长。"

——"10年生命论"不是常挂在平井一夫的嘴边吗，这位欧洲老总就泼了他一脸冷水，当然他的话不能证明什么，不过他话外音就是"PS3的寿命将比对手主机更长"，这才是他想表达的主旨吧，也许在他看来，PS3不一定能活10年，但一定比别人活得久。

电软视点

从PS3到PSP，无奈而势在必行的选择

SCE今日在伦敦举办了一年一度的"Staff Annual Briefing"。一个化名为"传奇"的密报者向某境外网站透露了简短信息。其中引起我们注意的是，SCE决定开发PSP版《小小大星球》和《摩托风暴》。其中PSP版《小小大星球》已开发了4个月，并且现场播放了一段视频。至此关于这两款PS3游戏在PSP上登场的传言已经得到了确切的证实。对于SCE来说，PS3游戏与PSP游戏的开发，正是该社在软硬件战略方面的重点所在。

PS3的游戏转向PSP平台，从技术上来说确实不是一件容易的事情。因为PSP的机能与PS3相比确实相差太大。所以这些游戏的制作必需按照PSP的硬件设计重新来，从某种意义上说，开发这些游戏需要专门投入时间和精力。这样做无疑是比较费时费力的行为，但是SCE能不做呢？

答案是不能。

按照SCE在2005年之前的安排，PS3将继承PS2，成为新一代电视游戏主机的霸主；同时PSP将以画面效果和多媒体支持的优势将DS干掉，这样的话任天堂无论电视主机还是掌机的市场最终都会变成SCE的囊中之物，在独霸家用游戏业界的那一刻到来之前，SCE的对手，将只剩下在日本吃不开的微软。

这是一个很好的计划，算盘打得很响，至少在2006年之前，很多人都赞同SCE的观点。



但是后来发生的事情与SCE最初的估计还是有很大差别的。首先，任天堂的DS虽然被认为是一台过渡性的机器，但是在推出之后造成的轰动效果和积聚的人气，连任天堂自己都没有想到。随着一系列优秀软件在DS上推出，这台看起来不是很精美但是却很有创意的机器开创了掌机作为主流的新时代，不但PSP没抢到市场，就连PS3也受到了威胁。到2006年，与PS3几乎同期发售的Wii更是抢尽了风头。到2008年，老霸主任天堂重新控制了业界的一大块市场，正所谓君子报仇，十年未为晚也。

而PS3则屡尝出师不利的痛苦。这也和SCE高层当时的一些决策对玩家的影响有关。实际上，这两年来SCE忽视的，正是主导这个游戏市场的根本——玩家的选择。在玩家看来，这两年SCE是不够厚道的。

机器的定价偏高我们可以忍，毕竟少吃个几顿到几十顿饭就能省下钱来；手柄没有震动我们可以忍，大不了以后可以不去想什么震动；但是临时作为卖点并且被大肆炒作的"六轴"概念，还有素质不能称得上高的几部所谓的"名作"，却让玩家们想忍而忍无可忍。过了一段时间之后，SCE发现自己原先预想的玩家群正在急剧萎缩，他们转投了任天堂，转投了微软，尽管DS和Wii的分辨率低到SCE不屑一顾，尽管Xbox360天天传来三红的噩耗，PS3的玩家群，还是在很短的时间内缩水了。

玩家们不能忍的最基本原因其实是PS3上值得玩的好游戏，尤其是独占的好游戏实在不多。其实这也是没办法的办法，PS3开发成本高，厂商们为了保证利润，只好把众多游戏跨平台制作。既然别的平台上都有，那么为什么非要玩PS3的？所以尽管SCE重新发售了震动手柄，并且允诺制作许多大作，但是到最后，PS3的玩家群还是无法回到PS2时代的水平。因为，许多玩家已经决定不再购买这台贵重的主机了。

虽说PS3不济，PSP还是有戏的。虽然扛不过DS，但是PSP借助自身魅力在世界上也确实吸引了许多玩家。无论是欧美的GTA还是亚洲的MHP系列，都创造了软件的销量记录，使PSP成为一台值得拥有的主机。所以从2007年下半年开始，重新调整政策的SCE开始把重心转向PSP。从支持电视输出这一点来看，我们似乎不难猜出，SCE想在无意之间把PSP变成一台电视主机。当然了，PS3的游戏还是要做的，PlayStation Home还是要搞的，PSN还是要运行的，而且，PS3上依旧有许多吸引玩家的名作，比如《龙如3》，比如《战神3》，比如《旺达与巨像》的续作。

时至今日，SCE在推行PSP政策的同时，无时无刻不在考虑如何重振PS3的雄风。这条路虽然不好走，但是也并不是不能走。套用鲁迅先生的话说，其实地上本没有路，走的人多了，也就成了路。

□文/猴子



电软视点

高清日式RPG的极限or厂商技术的极限？

"日式RPG没落了。"类似这类论调早已经成了主流观点，对比PS2时代和上世纪的辉煌，PS3和X360的这个世代日式RPG却显得相对疲软很多，曾经有人分析过是因为玩家群口味转变，导致的日式RPG不再受欢迎，可是去年到今年上半年推出的几款高清日式RPG，却让我们看到了游戏素质与欧美大作之间的明显差距，似乎玩家群的转变并不是最重要的因素，厂商的技术瓶颈才是其中的关键所在。

高清日式RPG的素质

远了我们就不说了，就说最近半年内的。X360的《薄暮传说》曾是传说饭们期待已久的首款高清《传说》，也算是真正的次世代《传说》，在已量产化的系列中是受关注最高的作品之一。该作发售后的事实说明，虽然这款作品确实达到了系列一个新的高峰，也的确达到了高清游戏应有的水准，但对比同期的欧美一流游戏大作来说，无论哪方面都显现出相当明显的差距，尤其是画面，虽然是《传说》中最好的，但在X360游戏群中真算不上什么，最多也只能算是中庸水准，就算放在日本看不出来，拿到欧美去与《神鬼预言2》、《辐射3》等同期美式RPG对比，感觉上的差距一眼就能看出来，当然日式美式的风格不同，这样对比并不科学，但由技术差距带来的游戏素质差距却是谁都无法否认的。

如果你要说《薄暮传说》是动画卡通风格不具可比性，那《白骑士物语》、《最后的遗迹》这类写实风格的作品又如何？在日本尚且褒贬不一的两作在欧美得到了恶评如潮的口碑，游戏中处处可见的硬伤注定了这样的作品无法成为经典，游戏素质得不到玩家的普遍认可，更不要说和《战争机器》、《使命召唤》这样代表最高标准的游戏去对比了，日式RPG似乎已经快成了二流游戏的代名词，连LEVEL5和SE这样的日式名厂都只能拿出这样的作品，日式RPG真的没落了吗？

机能？还是技术？

还有一种说法是，这个世代的机能就到这里了，RPG很难再发挥到更高的程度。对于这个观点本人并不敢苟同，PS3和X360的机能目前还没有得到完全的发挥，或者可以说没有多少厂商能把这个机能发挥到真正的价值，尤其是对日本厂商而言。众所周知，日本厂商整体的开发技术和开始实力已经普遍落后于欧美，高清机开发平台的运用、技术掌握程度、熟练程度、开发经验等，相信能将这些玩转的日本厂商现在真的没有多少，技术上的落后造成投资上存在更多的风险，让大多数日系厂商都有意回避高清机这个偏于高端的平台，选择Wii和掌机等相对低端的市场作为避风港，而不去积累高清机的开发制作经验，以此形成一种不好的循环，以至于花大成本开发出的高清游戏，成品都存在着这样那样的问题，这都是开发环境运用不熟练技术不到位造成的。

以最近发售的《星海传说4》为例，开发商Tri-Ace也只不过涉足高清这个领域不久，去年的《无尽隐秘》用的是和《星海4》一样的引擎，但游戏中我们看到的是更多实验色彩的要素，似乎是在为以后的作品积累经验，这还好说。刚刚发售的大作《星海4》整体素质达到了相当高的水准，无论画面、系统都堪比高清机的一流水准，但其中随处充斥的画面掉帧实在很难让人理解，要知道画面比其还优秀、还要流畅的一些欧美大作可都没有出现过什么掉帧现象，最多也只是帧数不足而已，出现如此明显和频繁的地图画面掉帧只能归咎于开发商技术方面的运用不足，就算是用光盘玩不掉帧，但是个人都应该考虑到硬盘游戏的重要性，这个3A的技术责任是不能忽视的。更让人不能容忍的是，游戏居然存在相当普遍的战斗死机问题，X360机能无法承载如此流畅绚丽的战斗画面导致死机？蒙谁呢？同屏处理人数比他多得多的游戏都没出过死机这种严重的BUG，对机能和高素质画面的驾驭不足，恐怕是对这个最好的解释。3A和SE做高清游戏，还是"太嫩"，经验还是太浅，也难怪FF13要开发那么长时间都难产出不来。



其实想想，同样是日系厂商，勤奋开发高清游戏的CAPCOM，和一味在掌机上翻炒冷饭的SE，他们之间现在的技术差距已经达到了什么程度？可想而知。万事熟能生巧，只有不断追求创新，追求进步才能开发更多好游戏，日本厂商们，加油吧。　□文/翅膀

光环战争简体中文配音事件，谜团难解

汉化专递
EXPRESS CHINESE

在《光环战争》正式发售之前，曾经在Live上提供过DEMO的下载，在提供下载的第一天，微软在服务器上提供了一个简体中文的、拥有大陆普通话配音的DEMO版本下载，但是第二天就撤下了。但是仍然有很多国内的玩家下载了这个DEMO。从这段DEMO来看，其中汉化和配音质量是到目前为止所有汉化游戏（甚至是本土游戏）最高的水准。据路边社消息，这个游戏的配音是找上译厂做的，还找了一些北译厂的配音演员，配音导演是童自荣……然而，已发售的港版、台版以及新加坡版都已确定是英文配音、中文字幕，微软这段昙花一现的视频，到底是什么意思呢？



←这个就是只放出过一天的简体中文字幕与配音视频。

NDS汉化，暴风雨前的宁静

上期点评掌机汉化游戏的情况时用了一句“风水轮流转”，这话音未落，就又转回来了……本期掌机汉化游戏方面，PSP发布了5款作品，NDS则只有一款《和之匣》发布。其实前阵子NDS上好玩的游戏还是挺多的，之所以这期会出现这种过于“安静”的情况，相信是许多有实力的汉化小组和人员都将精力放在了这些大作的汉化上，这是需要相当的精力和时间的，估计再过不久就将陆续有前段时间发售的NDS游戏大作的汉化版了。



至于这次发布的《和之匣》汉化版，是恋狱月狂病的后续之作，和之匣分为三个剧本，第一章是恋狱月狂病的后续作。本作属于受众较小的游戏。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
和之匣	完全汉化	Farmer Family

天诛4、WE2009，五款PSP汉化作品

上期PSP汉化方面只有一款《秋之回忆5》，这半个月倒是有不少作品放出，包括《天诛4》、WE2009以及另外三款小游戏的汉化版。

PSP版《天诛4》整体内容方面与Wii版差不多，是以日本战国时代忍者暗杀为题材的《天诛》系列最新作。总体而言本作素质并未达到预期高度，比较一般。内容为100%文本汉化、100%图片汉化，采用的汉化补丁的方式。

WE2009的“v1.0完全版”是基原版游戏进行修改。统默认球员+npc球员实现全实名汉化，全中文汉化文本（包含联网界面）、图形文本完全汉化、全新光亮版赛事标志、原创全新超酷界面、足球预览图、实名、授权球队全真实2D预览以及音乐列表及制作人名单等等。



←中文版的WE受人欢迎。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
王牌鉴定人 赝品画廊	基本完善	PC汉化组
咕噜小天使	基本完善	CG汉化组
天诛4	基本完善	CG汉化组
实况足球 胜利十一人2009	基本完善	PSPChina汉化组
梅泽由香里围棋	基本完善	3DM电玩之里

《光环战争》中文版，微软的大礼

最近家用机方面，PS3和Wii都没有什么中文游戏发售（前者有《杀戮地带2》，后者基本就是没有），360上刚刚发售的中文大作则毫无疑问非《光环战争》莫属了，本作的台版正式官方译名是《最后一战 星环战役》已经于2月26日上市，不但有全新的即时战略界面，也同步推出珍藏版与标准版双版本。标准版估计零售价为新台币1390元，约合人民币350元；经典铁盒包装的珍藏版售价则为新台币1490元，约合人民币380元。



→繁体中文版的光环战争游戏实物包装图。

《光环战争》是以著名游戏HALO系列为主的策略游戏。玩家将可指挥UNSC部队与星盟甚至虫族进行对抗，每一种部队在战场中将拥有各自的能力与用途。多人模式中，玩家还能在游戏中扮演UNSC或星盟一方，根据自己喜好的风格创造出最佳战略，在LIVE上与人联机对战。

本作虽然并不能算是一款战术组合和研究性上非常深刻的游戏，但对于喜爱光环的玩家而言绝对的是份大礼。

浅谈汉化中的不可翻问题

随着学外语的人越来越多，诸多外国语言的游戏被翻译成中文，使我们中国玩家也能领略到游戏的魅力。看着一款款熟悉的游戏被翻译成自己国家的母语，游戏中遇到的一句句对白都令玩家感到亲切。然而，不管是官方发售的多语种游戏也好，民间自己翻译的汉化游戏也好，其中，多多少少会在翻译过程中遇到语言的障碍，而使翻译进度受阻。毕竟每个国家的文化，语言都有着一定的差异，并不是外语学的越好，翻译起来就越轻松这么简单。

什么是汉化过程中的不可翻问题？外行人也许会这样问：怎么可能有不可翻的问题存在，是你翻译水平不到位的缘故吧？有人这样问我我只是一笑置之。翻译并不是想象的那么简单，只有在深刻了解自己母语的前提下，然后还要对外语掌握的相当熟练，然后才能翻译出精辟的文章，从而达到民国时期严复所提出的“信、达、雅”三项原则。

那么，到底什么样的文章不可翻呢？我可以这样解释一下，语言中蕴含着太多的本土文化，用异国语言只能表达出字面的意思而不能渗透其中的内涵，这样的文章就属于不可翻类型。比如：中国的古诗、歇后语、字谜等都属于不可翻的范畴。

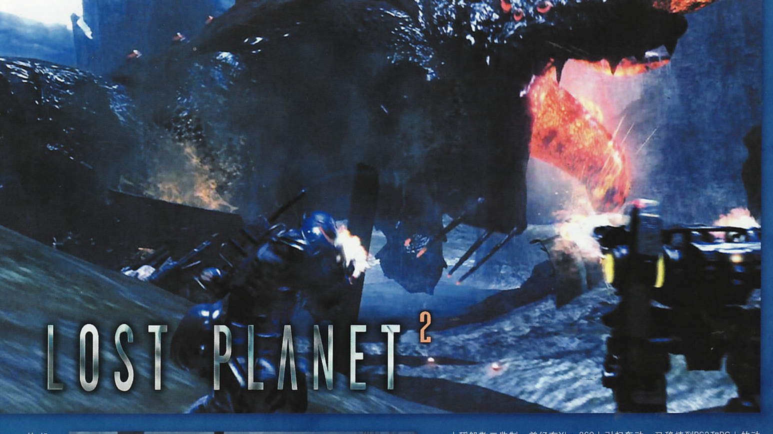
这里先拿唐朝李白的一句诗句做个例子。飞流直下三千尺，这句翻译成日语就是：“水が千メートルのところから真っ直落ちている”。字面意思就是：水从三千尺高的地方笔直的流下来。虽然用日语很好的表达出了字面的意思，但是，中国千古文化才打造出的这句古诗其中蕴涵的魄力却不能用日语表达出来，这一句尚且好办，翻译一句完整的诗词，非原语言不可能做到上下对仗，语句押韵，字数统一等原则的。所以，诗词就是不可翻的类型之一。　□文/一狼

经典回顾：《异度装甲》



《异度装甲》（Xenogears）是SQUARE制作并在1998年发售的一款超大作RPG游戏，全3D画面虽然普通，但是其完美的剧情非常有深度，大量的对白让你感受到里面每个角色的性格以及她们的内心深处，是巧妙运用电影蒙太奇表现手法将如此宏大的世界观与如此感人的人物故事完美结合的游戏作品。本游戏人设很棒、音乐超赞、战斗系统也属上乘，其间融入了ACT要素，是款必玩的RPG游戏。

本作的汉化版将原日版游戏的70多万日文全部中文化，也参考了美版的译文。从2003年3月起，历时16个月，核心制作人员总计4000余小时的努力，才终于得以完成。并且针对日文原版做出了一些改进：例如动画配上了中文字幕、片头加入了关键词解释与语源词典以及在遇敌率设定、视点调整、快速对话等针对原游戏遇敌率过高进行了改进，玩家可随时调整遇敌率。



一在热带丛林中的战斗是由地面部队和直升飞机等机械武器配合进行的，游戏把近未来风格的世界观和未开化的自然环境紧密结合。

由稻船敬二监制、曾经在Xbox360上引起轰动，又移植到PS3和PC上的动作射击游戏《失落的星球》，现在又要推出续作了！Xbox Live Marketplace曾经预告在2月23日公布一款CAPCOM的新作，现在得到了证实，确实是《失落的星球2》，游戏的监制竹内润和导演大黑健二在宣传视频中现身。根据CAPCOM提供的情报，这部游戏目前依然只对应Xbox360平台。前作也是最初在Xbox360上首发的，现在全世界的累计销量已经达到了220万。和《勇闯尸城》一样，CAPCOM在新主机的时代开创了这两个优秀的系列，现在这两部游戏的人气之高，已经超过了当初的预想。 □文/猴子

XBOX 360 X360	本刊译名：失落的星球2			发售日未定
	动作射击	CAPCOM	价格未定	日版
	DVD	1-4人	记忆容量未定	审查预定

游戏的舞台依旧是E.D.N III星球，但是故事发生在1代剧情结束10年之后。这颗星球的环境和气候已经发生了巨大的变化，经过人类的改造，原先冰封的地表已经解冻，星球的气温得到了提升，之后产生了温暖和炎热的气候，热带雨林和其他类型的生态环境开始出现。和极地严寒的残酷条件相比，这里的环境已经大有改观。但是平静的环境之下隐藏的危机，正在向人类接近……游戏的主人公目前没有宣布，但是应该不是上一代的Wayne Holden。游戏的主线由多重故事组成，不同角色的冒险经历交织在一起，构成了这一代的剧情。本作无论从故事还是到游戏，都是很值得期待的。

十年岁月星球历经沧海桑田 雪地海盗四方征战对抗变异生物

特报看点 制作人竹内润现身游戏预告视频 10年之后EDN星球的变迁一目了然

在Xbox Live 公布本作当天的视频中，CAPCOM的著名游戏制作人竹内润身穿《生化危机》纪念夹克登场，但是在开场说明的时候他就脱掉了身上的外套，并且郑重宣布这次公开发表的是他的另外一部重要作品。这就是在Xbox360上首创的《失落的星球》续作。之后该视频向观众们播放了《失落的星球2》的宣传片。一群雪地海盗从冰封的极地环境中出发，乘坐冲锋舟在一个浅滩处登陆。之后周围的环境突然发生了变化，从漫天飞雪的严寒冻土变成了热带雨林。队员们一边前进一边战斗，屏幕不时被飞溅的火花与弹壳充斥。众人冲进了一个类似基地的地方，与敌人的部队和机械交战。

在全新的环境下展开激烈战斗



↑在这样的游戏里，巨大化的BOSS级怪物已经是不可缺少的了。虽然这些怪物的体形和防御力与我方相比都很悬殊，但是这样的战斗才能给玩家带来更多爽快感和成就感。

特报看点 巨大怪虫突现，战况惨烈火爆 多人联合对抗BOSS战初登场

当大家都以为预告片已经播完的时候，突然传来怪物的悲鸣，屏幕上出现了队员们与巨大爬行生物交战的激烈场景，这使我们能够一窥这个怪物的全貌。这个生物口中吐出炽热的火舌，使用喷火的方式进行攻击。队员们和这个怪物比起来显得十分渺小，他们的火力与怪物的防御力相比也显得杯水车薪。但是他们依旧集中所有力量猛攻，并且借助钢丝绳跳到怪物身上。这是游戏中的一场BOSS战。



特报看点 游戏操作方式进化，得心应手 制作引擎版本更新，画面更精彩

说到游戏的操作，从预告片中我们可以看到本作的操作和前一作相比有了不少比较大的改变。1代的联网作战模式很受欢迎，制作者对此也感到很自信，但是许多玩家希望在合作战斗的时候与巨大的敌方怪物（Akrid）对决，这一设想变成了现实。玩家们以4人为单位组队战斗，同时挑战一个巨大的怪物，本作使用的引擎是"MT Framework"，这个引擎是CAPCOM自己开发的，在进行本作制作的时候升级到了2.0的版本，游戏的画面表现能力将比以前更加突出。

与队友的合作依旧不可缺少 共同作战面对强大而残酷的对手！



↑这个地方看起来像一个临时营地，热带的环境营造得十分出色，战斗气氛十足，在这里我们可以体会到战场的感觉。

←这里有更多人类留下的痕迹，在这个看似荒废的基地内，近距离作战充满了紧张感。



向敌方基地前进！

↑机体的设计延续了上一代的构思，多人驾驶同一台战斗机器突破敌人的包围，打开前进道路，更突出了协同作战的重要性。

CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD

PS3 / X360	本刊译名：狂野西部・生死同盟			2009年5月26日
	第一人称射击	Ubisoft	价格未知	美版
	DVD/蓝光	1-2人	记忆容量未知	17岁以上

Ubisoft宣布再次与Techland合作，携手打造《狂野西部》的新作“生死同盟”，本作将交代上代主角成为西部牛仔的历程。育碧的市场总监约翰帕克斯（John・Parkes）表示：“前作获得了不少玩家的正面响应和评论，我们有信心新一集将玩味性更强，让玩家享受更庞大刺激的冒险旅程，在混乱的西部爆发激烈的枪战。”

《狂野西部》于2006年推出PC版、2007年推出Xbox 360版本，本作将于XBOX360、PS3以及PC上跨平台推出，预定今年内上市。游戏以美国南北战争中与墨西哥的战事作故事背景，带领玩家游历墨西哥的古遗迹一直到美国的乔治亚州。 □文/北斗

狂野的快枪手 西域双雄再战江湖


←主角比利一般习惯于使用枪械，也可以使用长鞭。他的敏捷度和跳跃能力非常高，玩家可以利用这个优势来进行掩护活动。

双主角双主线故事 体验全新角度的西方



在这次的“生死同盟”中，玩家仍然可以选择扮演雷或是他兄弟比利，两位主角一个擅长近程攻击一个擅长远程攻击，并且拥有独有的能力（套索、炸药等），以及拥有大量武器的军械库（双手枪、长程步枪等），玩家可充分利用角色的长处于每一场激烈战斗中获取胜利。

在游戏中存在各式各样的枪械武器，种类包括左轮手枪、大口径榴弹炮和机关枪。每次准确击毙目标都会增加玩家的专注度，有助减低致命攻击的威胁。兄弟合作可以克服死神的挑战。在本作中，McCall兄弟将面对背叛者Apache首领、贪婪的墨西哥强盗、复仇的陆军上校和其它无道德贪婪鼠辈的挑衅。在游戏中享受广阔的版图，利用马匹，独木舟和运货马车等探索广大的自然景观，体验狂野西部的传奇岁月。

本作除了单机模式之外还有多人联机模式。与单人模式有着相同风格，多人联机提供多款游戏模式和大量地图，让玩家享受无休止的西部混乱局面。玩家可以试着解开多人模式中的隐藏角色，一起共同奋战或进行团队死亡赛。多人联机模式具有新的奖金制度，鼓励玩家通过爆头获取更多奖金，最后的生还者还有额外的奖励。目前还不清楚本作的多人模式有多少种玩法，不过经典的项目相信都会有。

STORY

在前作中，最突出的地方是两个杰出的人物角色创建。其中一个名为“雷（Ray）”，另一个叫做“（比利）Billy”，他们俩是同母异父的兄弟，雷开始是一位牧师，由于表现优秀很快得到人们的尊重，属于擅长反击型。相对来看，比利显得十分顽劣，他的行动诡秘隐匿。在前作中，他们两兄弟为了查询母亲以及继父被杀害的真相而走上复仇之路。

多人联机模式

←道路两旁房顶上蹿出数名枪手，典型的美国西部片风格。

→近处的是雷，远处的是比利，两个人的性格差异一目了然。

变身神枪手 同心共患难

←前作中玩家扮演的角色可以携带圣经，如果遇到敌人攻击，可以使用圣经来抵抗，能降低敌人的士气。

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13			2009年内预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

传说中的"诺拉"为何物？

其实"ノラ"这个词在最新的预告片中有出现过，让人摸不着头脑，现在才知道原来是个组织名。本次雷电的同伴斯诺（スノウ）所率领的队伍"诺拉"（ノラ）以及其相关情报一举公开。被统治科库恩的圣府军所拘捕的人们，即将被流放到巴鲁斯。而拯救他们的则是这群被称为诺拉的年轻人。诺拉是一群追求自由者所聚集起来的组织，平时一边做些消灭怪物的工作一边无忧无虑地生活着。因这次将被强行遣送到巴鲁斯，诺拉开始与圣府进行抵抗，并为了解放遭受相同命运的科库恩市民，尝试与他们一起逃脱。 □文/七曜

←身为"诺拉"组合首领的斯诺，利用强有力的号召力与笑容鼓舞着大家，这就是领袖。

"诺拉"的首领

追求自由组织 过着狩猎怪物的生活

对抗圣府的神秘组织名为"诺拉"



↑充满魄力感的斯诺是诺拉的绝对首领。

以被"圣府"强制带到空中都市コクーン为契机，"ノラ"开始正面抵抗圣府，并尝试着将有着同样命运的コクーン市民们解放带往パルス。虽然"ノラ"不是接受过正规战斗训练的团队，但是由于平时在于怪物作战时积累了丰富的经验，所以ノラ的队员们能灵活使用格斗技及枪械，其战斗力大大高出普通人。

"诺拉"主要成员还有待继续揭晓

目前已经公开的"ノラ"主要成员有3人。他们分别是敢只身应对强大敌人的副队长卡多；温柔和好强、唯一的女性队员雷布罗；崇拜斯诺、拥有丰富机械知识的少年玛吉。在被强制带入コクーン的市民中还有之后成为同伴的少女巴尼拉，虽然她从与"诺拉"等人不同的地方被带入コクーン，但是在危机关头她毫不犹豫的接受了斯诺给出的机枪。



↑熟练掌握各种枪械技巧的卡多。

鸟山求表示开发工作进行顺利



↑史克威尔·艾尼克斯2009年的RPG神话，将从《勇者斗恶龙9》开始，直到《最终幻想13》发售后结束。

FF13的主要制作人之一，鸟山求最近表示。本作的开发是以2009年发卖为基准，顺利的进行开发工作。体验版也和预定一样，在去年12月就完成了。体验版的游戏内容有1小时以上，可以反覆游玩。EVENT中的镜头可以自由移动，诺拉的主要成员5人在体验版中1人都不会登场，理由是这些人物太有型不便太早登场。体验版的故事还未进行到雷霆和斯诺相遇，由此可见，体验版也会相当的不厚道。

OBOROMURAMASA

本作《胧村正》是在妖魔鬼怪蠢动的江户世界，描写两位主人公"百姬"和"鬼助"围绕妖刀而展开的故事。本回公开本作的新角色及两个游戏模式、以及与奥义相关的系统，本作的画风令人十分期待。 □文/七曜

NINTENDO Wii	本刊译名：胧村正			2009年4月9日
	动作角色扮演	Vanillaware	7200日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

绚烂的和风华彩绘卷

《胧村正》舞台设定为元禄时期将军德川纲吉统治下的日本，这个世界中存在着很多妖刀。由于长期被充满怨恨的血液所浸泡而产生妖气，妖刀一旦出鞘就必须嗜血，而且使用妖刀的人将逐渐受到其侵害并最终死于非命。玩家将操纵主人公鬼助和百姬，与那些为寻求名刀与武士以及妖魔展开殊死搏斗。



↑绚烂和风风格是本作的标志和卖点。

绚烂的游戏舞台 美丽的令人窒息



使出华丽剑技 荡尽世间的妖魔





↑画面精美和操作简单是本作最大卖点，让我们一起来感受究极华丽的和风绘卷。

←游戏中玩家将可以使用传统手柄，通过简单按键，使用出华丽的连续攻击。



↑收集妖刀是本作的一大游戏目的。而妖刀则有被称为"奥义"的必杀动作存在。

收集遗失千古的妖刀

除了游戏其精美的画面与简单的操作，其预约特典内容更是豪华：总全长170cm的"特大屏风型绘卷"，屏风正面是华丽的和风绘画。



←本作妖刀中的"奥义"有很多种。

众多新角色和妖魔登场！

这里介绍新公布的人物。虎姬，美浓鸣神藩家主·镜见明良的女儿，百姬的姐姐。平时温柔、战斗时则勇猛果敢。弓弦叶，伏见之狐。帮组刀工村正的稻荷明神的使者。村正，伊势国桑名郡锻刀的传说刀匠，千子村正。血狂比沙门，川中岛战役中大量死亡的武者们的怨灵聚集在大铠上形成的巨大武者。无双模式是以养成为重点，让不擅长动作类游戏的玩家也可以轻松进行游戏。游戏关卡超过30个，日本全土共有108把妖刀可以收集，通过锻造还可以进行强化。不同的妖刀可以发动不同的奥义，还存在超高难度的修罗模式。另外游戏中还加入像是剑舞、手里剑投掷、变身术等各式各样的忍者独特动作，让玩家可以尽情享受本作的独特忍者动作魅力。



以《魔界战记》和其他人气作品等著名系列而出名的“日本一”SoftWare发布了一款登陆NDS的最新RPG游戏《魔女传说·见习魔女和7名公主》。这款以“魔女”为主题的游戏是以见习魔女身份的女孩子为主人公展开一系列的故事，并且拥有着稍微黑暗的色彩，画面非常动人。 □文/七曜

NINTENDO DS NDS	本刊译名：魔女传说·见习魔女和7名公主		发售日未定	
	角色扮演	日本一SoftWare	价格未定	日版
	卡带	1人	1GB	审查预定

故事起源关系到千年前魔王传说

故事以古时候魔女间的战斗为作品过去时代的基准，大魔法使女王爱丽丝是封印了古书的魔女。主人公莉特尔是世界上最有名的魔女，好奇心和求知欲旺盛的莉特尔，在一次为了探询传说中的魔法书走访古城的过程中，误将封印着古书魔女力量的魔法书打开，使得世界陷入了一片混乱之中。要封印千年前曾经肆虐地上世界的古书魔女，需要再次借助大魔法使爱丽丝女王的力量。于是，莉特尔决定走访七个国家，从六位公主手中获得开启通往爱丽丝女王居住的地下世界的六把钥匙“公主之证”。

→本作的战斗画面非常幼稚，可以说就是一个完全FANS向的游戏。







传统的战斗形式！非常粗糙的战斗画面！

公主与魔女的传说

为了弥补自己的过失，也为了能成为理想中的伟大魔法使，莉特尔与守护魔法书封印的吸血鬼随从鲁乌一起，踏上了寻访七国的探险之旅。



↑很明显本作又是一个卖萌的游戏，有爱的玩家可以尝试一下。



七位公主拯救世界

故事主线都集中在主人公“莉特尔”身上，好奇心旺盛的莉特尔不小心解除了这本古代魔法书，复活了古书魔女，令世界面临了突如其来的灾难。为了负担起世界危机的责任，莉特尔展开了旅行。

ARCRISE FANTASIA アークライズファンタジア

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：弧光幻想曲		发售日未定	
	角色扮演	Imageepoch	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《弧光幻想曲》故事发生在由于活用魔动力之源的光召技术而繁荣的幻想世界，但是由于浊龙而引起的龙灾害导致了世界的污染以及国家间的纷争。玩家将扮演梅利迪安帝国的佣兵布莱特，在对抗浊龙的战斗中重伤濒死时，被具备庞大力量的神秘少女莉菲雅所救，并与梅利迪安帝国二皇子亚尔斯以及青梅竹马的雅黛儿，一同被卷入牵扯到战争之中。



←使用魔光之力来施展光召术。

→本作的画面色彩虽然非常鲜艳，但角色面部表情却非常呆滞，毕竟Wii算半个次世代主机。

即将开启新世界，缔造新的法则！

关于光之召唤

←布莱特可以获得的能力有同调和开放。

→神龙是拥有掌管世界现象的神律和音。与神龙缔结契约的人，能够改变世界的本质。

游戏采用以行动点数为基础的3人组队半实时战斗系统，可使用武器来施展组合连续技，消耗技能点数来施展的特殊招式。

与神龙缔结契约获得力量

本次公开了两只光与暗属性的兽类，分别是支配法理的神龙西姆玛弗和支配寂静的妖兽基尔达布，与神龙缔结后能获得新的力量，能在游戏战斗中发动光之召唤术。由三人所组成的小队与敌人展开充满战略性的战斗，这正是本作的魅力所在。而在战斗当中，与武器攻击和强力技能“卓越行动”同样可成为巨大助力的，就是能在攻击和恢复等方面发挥多彩效果的“光召术”。为了做好与浊龙决一死战的准备，必须要确实掌握光召术的习得与强化机制。为了要学会光召术，首先必须取得在地脉中流动的力量结晶宝石。如果使用光召术，就必须要有名为计量表的魔导具。





NBGI的经典射击系列脱狱潜龙最新作公开，本作名称为《脱狱潜龙·惩罚》，对应平台为PS3及Xbox360。本作的故事时间线将位于系列其他作品之前，描述了Jack Slate这个角色的成长经历。

PS3 / X360	本刊译名：脱狱潜龙·惩罚		发售日未定	
	射击	NBGI	价格未定	版本
	BD/DVD	1人	183K	审查预定

HOT TOPIC 正义战警再次现身重出江湖

在本作中前作的主角Jack又回到GrantCity，他要对付小城上最为嚣张的犯罪势力。之前《脱狱潜龙》中的多数系统都得以保留并加以提高，从360度瞄准、Wall模式、精确射击、迷你游戏、以及人盾等都得到了改进。在战斗部分，本作中玩家终于可以使用近身武器，如战斗短刀、棒球棍、电锯等。Jack这次还有攀爬的动作，引入了一些在高处战斗的元素。


↑本作与环境的互动性很高。

用生命和勇气来捍卫正义！

本作中加入了一个新系统，街机模式，玩家可以在某些特定关卡中通过发挥自己的战斗和杀戮技能收集点数。本作的定位系统让玩家可以朝任何一个方向射击，并且可以一边跑动一边射击。玩家还可以朝任何一个方向翻滚借此躲避敌人的火力。本作还有一个非常使用的慢动作俯冲系统，只要按住翻滚键就可以使用。在慢动作状态下，玩家依然可以像往常一样瞄准敌人。 □文/七曜



←游戏中并加入了“慢动作”等电影手法、可以利用敌人做为自身掩护的“人肉盾牌”系统。

↓如此火爆的战斗场面，是系列作品一贯的特色。

融合了多种元素 惊险异常的战斗系统

用愤怒的铁拳将邪恶埋葬！

前作中正义战警 Jack与他的搭档警犬又回来了！这次他们将深入控制 Grant City的幕后黑手组织，彻底打击邪恶势力，维护Grant City 的秩序与治安。本游戏的特点在于玩家将可以用敏捷利落的身手打倒敌人。



传奇英雄再现

↑通过本作可以了解Jack与爱犬Shadow最初是如何走到一起的。



←玩家甚至可以在落地之前干掉整批敌人。

经典射击游戏系列 最新情报公开！

←在本作中战斗方式得到了大幅加强，有以徒手方式来打倒制服敌人的格斗技。

XBOX 360 X360	本刊译名：梦幻俱乐部		发售日未定	
	恋爱养成	D3 Publisher	价格未定	日版
	DVD	1人	175K	审查预定

绅士恋爱游戏《梦幻俱乐部》

《梦幻俱乐部》是一款以成人社交为主题，在《梦幻俱乐部》内和类型齐全的各位公关女们上演狼爱上羊大戏的游戏。本作由D3 Publisher开发，对应XOBX360平台，预计将在今年夏天正式上市。玩家将在“梦幻俱乐部”里面和多名清纯美少女公关服务员一起展开各种交谈，并且在俱乐部里面工作。如果关系处理得好的话说不定就能够交到一名可爱的女朋友了。游戏除了请来了精美的人设以外，本作还请来了豪华声优阵容，这些如同天使一般的女孩子们的配音演员都已经公布。她们分别是：喜欢电影的大小姐亚麻音，声优是小清水亚美。活跃于多个舞台的人气偶像理保，声优是后藤邑子。诱人的女教师露伊，声优是原田瞳。 □文/七曜





奇妙酒精系统 触发隐藏剧情 IIS

←饮酒量的大小可能会使备选答案随之改变，完全醉酒状态下的备选答案会变得比较粗俗。

→对女公关的提问，可以选择3个备选答案中的一个，即ETS（问答系统），这可是游戏的主打系统。

问答系统出现 恋爱游戏的传统 ETS

目前官方已经公布的游戏系统

游戏的设定很独特，在一家只接待拥有“纯洁”内心的客人的“梦幻俱乐部”内，和“清纯”的女公关共度夜晚。该俱乐部实行会员卡制度，会员卡的有效期为一年。要想享受一晚的愉悦，需要在平时多多赚钱。“一夜”时限为60分钟，付钱可以延长。使用右摇杆可以喝酒，存在IIS（酒精系统），饮酒量的大小可能会触发不同的对话。



←与亲密度高的女公关共同唱卡拉OK。

梦幻俱乐部 火辣的游戏画面

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期是日式游戏集体爆发的档期，《生化危机5》、《真·三国无双 联合突击》、《如龙3》、《星海传说4》等等，都可以说是素质超高的游戏，让人感觉玩的时间根本不够，难以取舍，好在我是无双饭，就没有那么烦恼了。



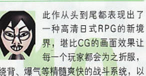
2月19日 星海传说4 最后的希望



360
■SQUARE · ENIX
■角色扮演
■日版 ■DVD x3
■15岁以上 ■1人

本作的表现可谓中规中矩，一共提供了4个等级的难度让玩家进行游戏，而且最难的两个模式是上锁，需要玩家一周目后才能解除。3A作品的特色依然健在，丰富的职能划分、道具使用以及7大属性相互克制的系统使得战术能有多种选择。多样的人物成长系统、庞大的地图剧情也都是本系列的传统卖点之一。 By 七曜

玩星海4最好准备个墨镜，这是编者在游戏30小时后的感受。启用了虚幻引擎的《星海4》从视效方面的确表现不俗，但过强的金属感和光感从头到尾让人眼睛感到难受。足够长的流程和成熟的系统保证了游戏的素质水准，而游戏的整体表现也没有让星海饭失望。不过由于开发上的技术问题，游戏过程中有明显的丢帧现象，相当让人不爽。 By 能量块



此作从头到尾都表现出了一种高清日式RPG的新境界，堪比CG的画面效果让每一个玩家都会为之折服，绕背、爆气等精髓爽快的战斗系统，以及3A游戏一贯的丰富隐藏要素，玩起来十分的过瘾，游戏 的剧情也很发人深省，人物刻画丰满，从始至终都没有冷场的感觉。在其中我看到了开发商技术力 的极限，相比这些，游戏的少量瑕疵完全可以忽略掉。 By 翅膀

2月26日 龙如3



PS3
■SEGA
■动作冒险
■日版 ■BD
■17岁以上 ■1人

保持系列特色的newbee游戏，正统作终于推出了最新的一代。这次游戏的背景换回了现代，因此比《龙如见参》更受系列玩家的欢迎。游戏的画面和系统都得到了进化，追加的内容十分丰富，如果要把所有的分支内容和隐藏模式打通的话，估计得用100小时以上的时间。游戏从剧情到内容都是绝对男人向的，喜欢SEGA硬派风格的玩家不可错过。 By 猴子

这并不是一款表面上看上去那么庞大的游戏，《龙如3》所展现出的内容可以说相当的传统，强大的机能以及精彩的剧情，让本作前所未有的吸引人。《龙如3》是真正带来电影感受的游戏作品，人物表情细致生动，特别这次在生活细节的刻画上相当到位相当真实。打斗方面也让人相当痛快，不愧SPIKEOUT之父的作品。 By 能量块



游戏画面并没有想象中那么好，人物多边型能看出很明显的搭建不足，不过游戏场景还原现实的程 度真的是非常之高，就算没有去过当地也能感觉出是取材自实景的真实场景，围绕这样的场景包含 的海量事件要素，让游戏时具有非常浓郁的虚拟现实感觉。战斗时的打击感力度很猛，颇有SEGA的 硬派风格，故事剧情需要结合前几作来理解，比较深邃。 By 翅膀

2月26日 侍道3



360
■SPIKE
■动作冒险
■日版 ■DVD
■17岁以上 ■1人

游戏最大的特点是超高的自由度，当然这也是系列一贯的特点。本作的人物3D建模比较粗糙，就连剧情中人物说话时的动作很生硬。游戏的战斗系统方面也有些问题，比如自己无法手动锁定某人，或是玩家永远也无法学会敌人的闪身回避等，总之，如果你不是对日本战国类游戏感兴趣的话，那你别买了。 By 七曜

多结局和高自由度，体验一个浪客剑士的短暂生涯，《侍道3》依旧保持着超高的趣味性和丰富内容。游戏中玩家需要在三大势力间游走，剧情起伏相当波折，多达21种的结局让玩家在游戏过程中的细小选择都有可能让故事走向完全不同。游戏中所遇到形形色色的人物也是本作的魅力之一，确实让玩家有自己身处乱世的感受。 By 能量块



这次终于又回归到了2代那种自由冒险的形式，非常高的自由度一直是这种模式的亮点，新作的游戏的内容丰富了不少，新加的伴侣要素很有意思，不再是自己一个人闯荡打打杀杀，多了一些生活气 息。每个场景比以前变大了，地形也更复杂，画面更漂亮，但奇怪的是人设居然变得很难看，尤其 是女性，没有2代那种印象深刻的感觉。 By 翅膀

外部意见 如龙3评测

故事的主要问题集中在三点。首先是铺垫太长，前面几章都要和小孩子玩些小打小闹外加兼心理医生， 整个12小时左右的主线流程耗走一半，尤其某些任务完全没有明确的指示， 只有靠自己摸索，无形中增加了游戏时间。另外本作的分章有些奇怪，往往是话说到一半就突然跳出存盘画面了，这种感觉在第四章和第十章比较明显。另外，这次的剧本说理性质的台词相当多，不难看出名越想要借此说教的目的，不过关键问题是过多说教的台词使得主线稍有些显得支离破碎，最终结局更是莫名其妙。

其次是发展太仓促，进入到第五章之后，受FAMI通上写的30小时通关影响，本以为接下来的章节会比前面更长，结果却发现发展越来越快，有些章节的结构完全就是开头一段过场， 中间一段战斗，结尾一段过场，感觉分得很碎，而且街上的杂兵战过多也稍有些影响游戏情绪。最后的结局更是仓促的不明不白的结束了，有些事情完全交待的不明不白，狭山自从第一章露个脸之后也再没有出现。至于最后那段结局，绝对是大大的败笔。只有12章这个事实现在也有些无法接受。

最后是某些人物刻画过少，关于这点对于玩过前作的人大概不是问题，但是如果是新手的话大概一时间很难理清真岛桐生伊达柏木等人的关系， 某些角色的戏份更是少得可怜。 虽然最终还是没有出现便当阵，不过还是挂了一些主要角色，其中11章力也的死很令人惋惜。柏木则是刚刚露了个脸就被毙了，这也太可惜了…… 另外那个金发外国军火贩子究竟是何方神圣，为何能够伪装成CIA，为何能洞察CIA的行踪，最后随着他的死都变的不明不白了。 青龙会的日本总统死后其境遇将会如何， 东城会此后何去何从， 桐生是否再度出山，所谓的政治和权利冲突究竟为何，铃木善伸为何有如此多的SP……剧情上难以自圆其说甚至完全没有解释的地方实在太多，仅此一点就很难达到前两作剧本的高度。

总体来说，个人感觉这个故事还是要比见参好一些的，起码比见参那个摆明了就是要烂尾给你看的结局，本作更多的是为续作铺路，感觉有些将一个作品拆成两半卖的意思，也许由于开发周期限制另一半还没做完，对此应表示宽容。故事情节的简短姑且算是为了续作铺路，杂兵战的平淡算是微小的缺憾，毕竟对于一款开发周期仅仅一年的次世代日式作品，要求不能太高。

剧情非常精彩，演出绝对电影级水准。另外欧版有大概10多个国家的配音，难道说日版会有日本语吹替？真是那样的话还是期待一下……总体来说，

2月26日

拳皇2002 终极之战



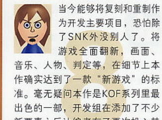


PS2

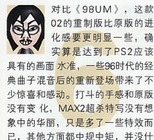
■SNK PLAYMORE
■格斗
■日版 ■DVD
■12岁以上 ■1-2人



本作和上次推出的98UM类似，本次的02UM也是在原版的基础上大幅修改。本作的登场人数是历史最高，达到66人，而且收录了00-02各款作品的BOSS，根据游戏中玩家最后用必杀KO对手的次数来决定最后登场的BOSS。招式方面在02的技术上大幅修改。唯一的缺点是没有加入98UM中类似的模式组合系统。 By 七曜



当今能够将复刻和重制作为开发主要项目，恐怕除了SNK外没别人了。将游戏全面翻新，画面、音乐、人物、判定等，在细节上本作确实达到了一款"新游戏"的标准。毫无疑问本作是KOF系列里最出色的一部，开发组在添加了不少新要素之后让编者有了再次投入其中的热情，而且一点也不会受到SF4的影响。 By 能量块



对比《98UM》，这款02的重制版比原版的进化感要更明显一些，确实算是达到了PS2应该具有的画面水准，一些96时代的经典曲子混音后的重新登场带来了不少惊喜和感动。打斗的手感和原版没有变化，MAX2超杀特写没有想象中的华丽，只是多了一些特效而已，其他方面都中规中矩，并没什么过多的亮点。 By 翅膀

2月26日

光环战争



360

■Microsoft Game Studios
■即时战略
■美版 ■DVD
■12岁以上 ■1人

本作的难度分配的比较合理，普通难度能让大多数玩家都顺利过关。而英雄难度，则是即时战略玩家进阶向的难度，需要熟练掌握各项系统才能顺利通过。而最高的传奇难度就是大高手向的难度了，在各方面都是有飞跃式的变化，让人玩起来很有进展感，对操作的连贯性，全面的策略性都有很高的要求。 By 七曜

这并不是一款出来要和星际争霸等大作比拼的作品，尽管与平衡性完善的RTS游戏相比还有很多不足，但仍旧是一款相当值得粉丝玩味的佳作。由于是完全基于家用机平台的独占作品，因此HW从设计到操作完全量身为360打造。庞大的剧情再次让光环饭感动，更好的为玩家展示和修补了光环世界观的完整。 By 能量块

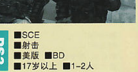


游戏整体的宏大气氛从一开始就体现出来了，搭配《光环》的这个背景确实让游戏和一般的即时战略游戏有着很明显的区别。游戏节奏很快，操作简便易懂，直接了当的就可以指挥部队去消灭地图上的敌人，很流畅，不过感觉就是缺乏一些代入感，穿插的剧情过场还算不错，不过游戏的画面感觉到是很一般。 By 翅膀

2月27日

杀戮地带2

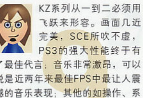




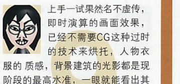
PS3

■SCE
■射击
■美版 ■BD
■17岁以上 ■1-2人

本作的表现可谓出色，同屏显示的人数超级多，只见满屏的敌人向你冲过来。加上密集的子弹，接踵而至的爆雷，每个细节都很完善，画面相当的饱满。敌人的AI设计也很不错，会四处找地方进行攻击，而绝对不会把自己的身体暴露在你的枪口下。游戏很注重战场气氛的刻画，当你玩过之后，就能体会到身临其境。 By 七曜



KZ系列从一到二必须用飞跃来形容。画面几近完美，SCE所吹不虚，PS3的强大性能终于有了最佳代言；音乐非常激昂，可以说是近两年来最佳FPS中最让人震撼的音乐表现；其他的如操作、系统等等，都实现了一款FPS大作应有的素质，绝不让人失望。本作的遗憾之处唯有人设，确实难看，其他都很完美。 By 能量块



上手一试果然名不虚传，即时演算的画面效果，已经不需要CG这种过时的技术来烘托，人物衣服的质感，背景建筑的光影都是现阶段的最高水准，一眼就能看出其具备PS3特性的细腻画面风格，震耳欲聋的音效配合拟真的屏幕晃动效果，战斗气氛真不是盖的。枪械的射击感觉还行，枪枪的力度感满爽的，非常容易入迷。 By 翅膀

3月5日

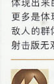
生化危机5

PS3 360

■CAPCOM
■动作解谜
■日版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-2人



从游戏一开始，就能感受到强烈的生化系列的传统氛围。在进行游戏时，强大的即时演算能力让射击、爆炸、血液飞溅、物件破坏、人物动作等画面效果都表现得非常不错。相对应的，与前4作所体现出来的阴森恐惧感对比，本作更多是体现出敌众我寡的压迫感，敌人的群体涌现，让我有了一些玩射击版无双的感觉。 By 七曜





《生化危机4》标准的进化和延续，CAPCOM恐怕是目前日本第三方里唯一在技术力上可以抗衡欧美厂商的公司了——这是玩过本作后的感受。游戏的流程长度依旧是八九小时，但过程的激烈程度比4代有过之而无不及，从头至尾让人透不过气来。双人配合的系统在本作中实现得很完美，但分屏方式并不好，希望今后改进。 By 能量块



无论从哪方面，本作都绝对是当今具有最高水准的游戏，承袭自4代的经典游戏模式，在5代中得到了充分发扬光大，很多前作中没有实现的遗憾都成为了这次最新的亮点，原本拥有的系统也变的更加成熟完善。整个流程中高潮的桥段一浪接一浪，还没有喘过气来紧接着就迎来了更为震撼的场面，对于人物的刻画也堪称完美。 By 翅膀

作为技术演示型作品，本作很好的为广大人民群众展现了PS3的真正实力，其画面即使在次世代作品中也是数一数二的，可以说厂商没有辜负玩家的期待。游戏的刷新率相对比较稳定，但是最后一关还是有轻微的拖慢现象。

音乐剧本和演出都是以好莱坞大片级为目标制作的，一看就知道砸了钱，从外在表现来说，基本上无可挑剔。并且还提供了类似抵抗系列的Intel设定，进一步提高了耐玩性。问题在于关卡设计，有几个地方很容易卡，敌人的搭配也应该再丰富些，如果流程能够再长一些就更好了。

如果你拥有一台PS3却不买这款作品的话，那简直是浪费。当一款作品的画面好到一定程度的时候，即使你对这个类型毫无兴趣，也会不由自主地想去试试……忘了这是谁说的了，本作就是那种画面好到一定程度的作品。不过有些玩家可能会眩晕的很厉害，那么就赶快趁着清醒的时候体验体验震撼吧……

画面方面，没有像预想中那般支持1080p，最高720p的输出并且满屏都是锯齿，我说同样720p的抵抗2什么的看上去比这个好多了…… 画面上面很明显技术不是优势，SEGA自主研发的表情技术倒是相当奏效，过场中人物的面部表情堪称一绝，但是动作就没那么出色了，很多地方人物动作感觉有些做作，另外有些次要角色的模型也还存在着一些外观上的问题。大姐给人一种栩栩如生的感觉，虽然从贴图什么的来看都只能算PS2末期水准，但是视角的拉近，同屏人数的增加都是拜次世代所赐。本作似乎没有很明显的拖慢，这一点值得鼓励！顺便说个小问题，这次的作品和无双犯一个毛病，人物突然出现，突然消失，搞得跟灵异事件一样，有一次还看到过两个一模一样的人同时出现，一个是来打架的，一个是来看热闹的，这个……

关卡设计相当的不平衡，就算是为了剧情发展，那也不应该如此折腾玩家。且不说那些短的要命的章节，前几章孤儿院的故事里，今天那谁被人欺负了，明天那谁又跟人搞上对象了，后天那谁的钱又丢了，大后天那谁又死活非要养条狗……还有一系列无提示跑腿捉迷藏式任务，实在是苦煞人也……最后不得不说的就是脑残的追逐战设定，离远了不给Retry直接Game Over不说，想追上就要拼命按R2键，在第十章玩家将见识到新一代女子田径运动冠军……的有力人选的飞毛腿跑法，说实话，抖了……

说到R2，爆气放超杀也要连按这个按键，都说SEGA的游戏毁手柄，本作再次延续了这一光荣传统，加上PS3的R2键手感并不好，给人很疲惫的感觉。总体来说个人感觉还是值这个38分的，起码比前一阵子《最后的遗迹》让人信服。

2月19日

光明力量 羽翼





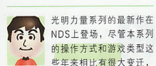
NDS
■SEGA
■战略模拟
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



不知为何，总感觉世嘉总是将光明力量的新作做成与时下流行类型相反，以前SLG流行的时候连做几个都是ARPG，现在流行ARPG了又改回SLG，真能折腾。游戏人设还算不错，音乐方面颇为不错，角色之间的对话也非常搞笑，不过剧情方面比较一般，10章的流程也偏短了些。战斗系统尚可，但是本作的FORCE系统却难以组织出流畅的攻击来。 By 北斗



本作采用回合制战略模拟以及角色扮演相结合的玩法的确很新颖，玩家可以在战略地图上自由操控我方单位移动，当遭遇到敌人并展开战斗时将会进入2D横向卷轴式的动作战斗。战斗系统比较丰富，包括与同伴携手的联合攻击、5人共同施展的联系攻击、将敌人打出画面之外的吹飞攻击，以及最终奥义的最大武力等多样化的战斗系统。 By 小沛



光明力量系列的最新作在NDS上登场，尽管本系列的操作方式和游戏类型这些年来相比有很大变迁，但是这一代还是回归了战棋的格式。游戏里的RPG要素依旧强大，总体来说和DS版的《北欧战神传 负罪者》有相似的地方，游戏的人设采用了2位插画师，其中包括PS2版《光明力量EXA》的人设作者。游戏总体感觉还可以，值得在有时间的时候玩玩。 By 猴子

2月26日

游戏中心CX 有野的挑战书2



NDS
■NBGI
■其他
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

话题游戏的NDS最新作，延续了前作风格，同样是以数款小游戏集合的方式来进行。剧情模式中最开始只可选择一款游戏，每完成一个游戏的所有挑战状就就能开启新的游戏。不得不说，进入这些游戏后就是典型的FC画面，玩法同样也是FC时期的超简明扼要，简单的乐趣，根据玩家的表现还会得到各种级别的评价，适合休闲游玩。 By 北斗

NDS上一向不缺用来打发时间的小游戏，本作就是搞笑艺人有野晋哉所化身的角色有野课长，带着玩家挑战着各式怀旧小游戏。游戏中，有野课长的灵魂被关在游戏机中，玩家为了解救他将和少年时代的有野课长一起挑战许多新的小游戏。这次收录的游戏种类9种以上，也包含了许多在前作未收录的游戏种类，以及有野课长所加入的许多新点子。 By 小沛

前一代的《有野的挑战书》就感觉十分不错，这一作的怀旧感觉依旧。来自日本的电玩节目《游戏中心CX》的有野课长经常挑战一些经典的老游戏，这次我们依旧可以在NDS上玩到许多精彩的“仿FC游戏”，说是仿FC是因为真正的FC主机上并没有这些游戏，但是这些游戏制作得却十分像模像样。喜欢怀旧和搞笑的玩家一定不能错过这部作品。 By 猴子

3月1日

益智之迷 银河矩阵

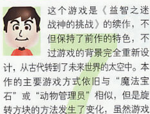


NDS
■D3 Publisher
■益智游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1人

虽然本作整体来看是一款方块游戏，不过也融合了一定的RPG要素。作为系列在NDS上的最新作，本作的背景设定在未来世界的太空中，玩家在游戏中可以顺时针以及逆时针旋转范围内的三个方块，当相同颜色的三个方块相碰时，就会消失。游戏规则非常简单，但配合本系列独有的等级、道具、攻击系统之后，就变得更加耐玩和有趣了。 By 北斗



这个游戏可不是小品级的益智游戏，如果你玩过它的前作《益智之迷 战神的挑战》，那么称呼它为“益智游戏大作”的续篇也毫不为过。该作依然融合了RPG与PUZ两种游戏的独特内容，不过将游戏的背景从中世纪转到了未来世界的太空中。在本作当中，游戏中将不只有一种战斗方法，还加入了旋转方块，虽然看似简单，不过依然非常耐玩、有趣。 By 小沛



这个游戏是《益智之迷 战神的挑战》的续作，不但保持了前作的特色，不过游戏的背景完全重新设计，从古代转到了未来世界的太空中。本作的主要游戏方式依旧与“魔法宝石”或“动物管理员”相似，但是旋转方块的方法发生了变化，虽然游戏规则简单，但是看似简单的组合方法以及本系列独有系统使它变得十分耐玩，充满了乐趣。 By 猴子

2月26日

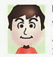
真·三国无双 联合突击



PSP
■KOEI
■动作过关
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1-4人

传说中的“妖魔无双”终于降临PSP……光荣如今不仅是无双泛滥化，更是连将三国无双变身成各种妖魔鬼怪的无语设定都用上。就游戏而言，虽然采用了全新的战斗方式以及一些地方的改变，但整体感觉还是回归了无双的老一套，各经典要素都在。但是视角方面实在是让人头疼，玩起来感觉很飘。整体游戏素质可给7分，但我讨厌光荣现在的行径，再扣1分。 By 北斗

《真三国无双 联合突击》与其说是《真三国无双》系列新作，倒不如说是一款颠覆了系列传统的网游。本作继承了5代的角色设定，但却采用了多人连手攻略城池与角色强化自订等崭新玩法。本作的关键新要素就是多人游戏模式与复杂的道具收集，给人的感觉就是十足的网游。另外，本作的难度颇高，就算是系列高手，也必须一步步地慢慢练级升级武器。 By 小沛



PSP上终于有了所谓“原创”的无双作品，本作采用了全新的系统和战斗方式。取消了5代的连舞槽，招式是通过升级来逐步完善的。最强武器的回归，让无双又重新找回了标志，丰富的隐藏要素，让人能感觉出本作的诚意。首次引入的“空战”形式，比较鸡肋，游击战+究极武幻才是王道。不过本的锁定和视角确实存在缺陷，这也是只给8分的主要原因。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《幻幻球 双重射击》的评价（8.6/10分）：本作可以看成是《幻幻球》的强化版，增加了15个奖励关卡以及大量的可玩要素，交互界面也做得非常好。尽管作为一款这样的游戏对画面表现的要求并不算高，但是本作的画面看上去至少还是比较顺眼的。游戏音乐节奏虽然并不复杂，但是感觉却不错，玩下来会对里面不少曲子都印象深刻。游戏规则和玩法非常的简单，却也非常的有趣，这样一款轻松的游戏毫无疑问会帮你消磨掉许多的时间，双人联机对战模式也很吸引人。

IGN对《美国今日拼图热潮》的评价（7.9/10分）：本作包含了四个不同的解谜游戏，每一个解谜游戏都有各自完全独立的玩法和设计，使得游戏内容感觉颇为丰富。游戏画面比较让人失望，虽然游戏制作者们的本意或许是想让画面看上去简单，但简捷与画面粗糙可不应该画上等号。与画面相比，音乐方面的表现要好上一些，有几首颇为不错的轻音乐挺好听，但是这样的好曲子数量偏少。本作的目的就是挑战不同的解谜游戏，每个解谜游戏都有各自的关卡和药店，喜欢“脑白金”的玩家应该会对这样的作品感兴趣。游戏最大的乐趣就在于各种各样的挑战模式了，联机同乐也不错。

IGN对《我的全能助手》的评价（5.0/10分）：游戏的交互界面做得很差，一层又一层的选项设计得让你按上半天才能直奔主题，刚开始玩时甚至让人摸不着头脑。游戏画面很糟糕，在NDS上制作出这样的画面实在是让人怀疑厂商的诚意。音乐方面同样表现拙劣，听上去枯燥无味。具体到游戏方面，感觉没什么好说的，游戏玩法非常简单，感觉不到什么乐趣。或许这样的游戏只适合数量较小的特殊玩家群体吧，这是一个需要独自花费时间游玩的作品。

FAMI通对《光明力量 羽翼》的评价（32/40分）：本作虽然是一款SRPG游戏，但是也具备非常丰富的动作要素，战斗中打出连击的感觉非常过瘾。把握好能量槽，在合适的时机使用连携攻击给敌人造成更大的伤害，战略性也由此体现出来。总体上本作的操作界面比较养眼，游戏节奏也恰到好处，值得用心去体会。战斗画面也和动作游戏一样的华丽。剧情方面更加适合年轻玩家的口味，换装演出也吸引了不少玩家的目光。随处可见的搞笑剧情是本作的最大特点，战斗方面同伴角色数量越多打起来越爽快。在同类作品中别具一格，玩起来感觉另有一番新意。地图元素和角色建模如果能制作的更美观一些就好了。

X·Live魂

好东西真不少，赶快给自己的账户充满点数吧！

最近不少360玩家在考虑购买自己的第二台主机，因为受不了XBOXLIVE所带来的巨大诱惑。那又为什么要买两台不可呢？原因是自己的第一台主机已经刷过光驱甚至已经被BAN，因此无法登陆网络体验多人同乐，加上XBOXLIVE总是不断放出一些有趣的内容提供下载，如果没有一个稳定安全的帐号，那么对于360玩家来说，这台主机的乐趣至少要减少50%。这绝对是不夸张的说法。或许绝大多数360玩家都要面临着购买自己第二台主机的命运，甚至这将是无法迈过的一道槛，可以说360能够有如今的销量，我们每个人都做出了双倍的贡献，甚至多倍。该死的三红……



↑360版画面更加华丽，绝对高清，毫无疑问是电脑战机的终极作品。

精彩下载内容关注

●本期带来的最让人兴奋的消息，就是SEGA正式宣布《电脑战机 神剧七巧板Ver.5.66》将在4月上正式登陆XBOXLIVE。作为史上最强的机器人对战动作游戏，《电脑战机》系列在广大玩家心中，尤其是SEGA饭，有着至高的地位，高度的战略性和动作性，以及充满魅力的机体设定，使《电脑战机》从MODEL2、SS、MODEL3、NAOMI、DC等平台一路走来仍旧散发着强大的吸引力。这次SEGA将为玩家提供当前的最新版本移植，并实现1080P的HD画质。只要1200点，绝对是4月份必买的一款游戏。

●本月绝对是各主机的大作集中发售时间段，虽然实体软件吸引走了玩家的眼球，但网络上的好东西同样让人激动。三月份让很多FPS玩家期待的《星际传奇》新作《Chronicles of Riddick：Assault on Butcher》将提供DEMO供玩家体验，而正式版游戏将在四月七日正式登场。提起《星际传奇》大家一定会想起文·迪塞尔这个硬派男主演的系列电影，而改编的游戏在XBOX时代就已经登场，有XBOX的玩家相信一定还记得当时让人激动的出色画面，游戏整体素质也堪称上乘，就让我们一同在DEMO中对新作进行检阅吧！

终极360饭的选择，红到彻底！

即将在3月13日于美国发售的《生化危机5》同期将推出最新大红色精英版主机，可以说是打算入手360主机的玩家的最佳选择（同时你打算收入一张《生化危机5》的话那么就更没有不买的理由了）。这套精英套装，除了有特制的红色双65精英主机和红色无线手柄外，还同捆《生化危机5》软件一套，120GB硬盘中附带《街头霸王2 高清混合版》以及大红版独占《生化危机5》主题。另外精英主机中包括的HDMI线等都少不了。这个套装标价为399美元，合计人民币2800元左右，相当划算。不过到了国内免不了又是一顿恶炒。编者强烈推荐入手！在三红引发灾难后，大红版的推出更是有相当重要的意义（笑）。

一美版对于港版部分非全区游戏无法运行

惊人发现！女光环饭现身！

虽然这位美女更像是微软安排的一场宣传秀，但作为以男性玩家群体为主导的游戏粉丝群确实无法抗拒一位“重度”美女粉丝的出现。说实话，编者很喜欢她的那个床单……



↑光环饭男性居多，这样的美女玩家（？）可以说是真正的“游戏杀手”……

←回眸一笑……满屋光环战争的宣传，微软实在是太恶毒了……简直是梦啊……

PSN逐渐上道，杀戮地带2、街霸4全服务器火热下载！

PS3网虫！

随着HOME的好调开局，PSN最近的表现也越来越活跃。让人有掏钱欲望的好内容不断推出，这些虚拟物品真是让一众玩家相当的口水。同时SCE官方宣布了PSN的帐户数量已经正式突破2000万，发展速度之快让人瞠目。当然，这里面固然有一人多服务器多账户的原因存在，但即便如此，PSN的用户数量的增加还是相当迅速，可见现在玩家对于网络平台的需求已经到了相当粘性的地步。可惜截至发稿前，中文服务器还没有发布关于《Flower》的消息，这款创意作实在让人期待中文版的到来。

中文服务器好内容渐多 值得关注——推荐

已于2月底上线的《街头霸王》主题服装各位有没有购买呢，相信现在已经有不少隆啊，肯啊的COS粉在满世界跑了吧！同期推出的还有《无限回廊》及《勇者别嚣张2》的家具等物品，快买来好好的装扮一下自己的虚拟居室吧！



不得不说CAPCOM实在精明，深知街霸饭对于人物服饰的个性需求，在游戏刚发售半月有余，就陆续推出了五个服装包，除了已经发售的“大壮”和“美女”包外，接下来还有3月6日的升龙拳、3月13日的幻影以及3月20日的古典，每个包里都有对应人物的10套新服装。不过对于编者来说，男性角色加入的服装普遍难看，所有人的服装除了春丽和嘉米外，都不怎么样。而且每个包也要30港币点数，有够贵。真是对铁杆的考验啊！



街霸卖卖服装也就算了，没想到连EA的滑板游戏《SKATE2》都要来掺一把，3月6日将推出对应游戏的“时光回溯”包，玩家可以换上非常怀旧的服装和配饰……这钱花不花请自己掂量。



游戏方面，欧美服务器已经推出的人气作品终于要统一在港服登录。包括《Precipice of Darkness：Episode Two》、《Cuboid》、《Mahjong Tales：Ancient Wisdom》以及《Magic Ball》。另外，三款早期推出的人气游戏也将集合成包《PixelJunk 3合1》降价促销，对于一直想买的玩家这次就绝对不能错过了！

PS3平台目前销量第一的游戏《合金装备4》的“METAL GEAR ONLINE”扩展包第三弹“SCENE EXPANSION”将在3月中旬正式登场，其中包括新地图（Outer新角色（RAIDEN、VAMP），让已经人气无敌的网战MG更加火热，不能错



↑日服的内容相当丰富，尤其是PSP的更新值得关注，日服每周都有期待的下载。

日服也不错，PSP很重要

日服一直以来对于PSP的看重要强过PS3不少，这种情况也更加说明PSP市场的重要性，不过PS3也并不是完全没有新内容，下面我们简要看一下有哪些好东西值得我们去关注。

游戏方面日服终于放出了《战场的女武神》的体验版，相对于游戏已经发售很久，如今才放出DEMO，真是说不过去。另外已经在其他服务器登陆很久的变态游戏《PAIN》也正式开始提供。

美服HOME更新快

HOME中的主题空间一直是吸引玩家的一大去处，近期SCE又公开了两大热门主题的空间，分别是《神秘海域》及《SOCOM》。这两个必定要引发人气的空间将在未来几周内开放。

其他游戏方面，即将更新关于《战鹰》、《死魂曲》及《生化5》的内容已经准备差不多，在近期就会放出。

开发者梦工厂

～程序——游戏底层架构的建筑者～

程序是指一组指示计算机或者其它具有信息处理能力装置（手机、游戏机、数码相机之类的电子工具）每一个步骤的指令，通常用某种程序设计语言编写，运行在目标体系结构上。打个比方，一段程序就像一个用汉语（程序设计语言）写下的菜谱（程序），用于指导懂汉语和烹饪手法的人（体系结构）来做这道菜。

□文/Locknana

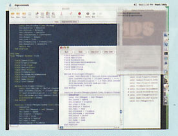
程序员是从事程序开发和维护的专业人员。一般将程序员分为程序设计人员和代码编写人员，但两者之间没有什么严格的界限，特别是在国内。

所谓程序说白了就是指令的集合，它告诉计算机如何执行特殊的任务，并且经过编译和执行才能最终完成程序设计的要求，没有这些特殊的指令，就不能执行预期的任务。举个简单的例子，当你想让电脑为你做一件事情的时候，



电脑本身并不能主动为我们工作，我们必须对它下达指令；而电脑根本不会也不可能听懂人类自然语言对事物的描述（毕竟现阶段的人工智能还远未达到人脑的水平），我们必须使用程序来告诉电脑做什么事情以及如何去做这件事情。其实程序和我们每天的生活都息息相关，即使是最简单的任务也需要指令，像是点击鼠标按键、在文档中输入一个汉字、往硬盘里保存文件等等。

程序设计的最终结果是软件。我们要通过程序的方式来让电脑为我们效劳，这个过程就是靠代码"编"出来的。编写程序需要使用特定的程序设计语言来实现，按照这种语言的语法来描述让电脑要做的事情。编出程序后，再由特殊的软件将程序解释或翻译成电脑能够识别的计算机语言，然



后电脑就能够理解你说的话了，并且会按照你的吩咐去做事。因此，编程实际上也就是"人给计算机定规则"这么一个过程。

编写程序是以下步骤的一个往复过程：编写新的源代码、测试、分析并提高新编写代码的运行效率以找出语法和语义错误。由于计算机技术的飞速发展，编程的要求和种类也日趋多样，由此产生了不同种类的程序员，每一种都有更细致的分工和任务，软件工程师和系统分析员就是很典型的两个例子。现在，长时间的编程过程被称为软件开发或者软件工程，我们玩到的游戏无一例外都是经过程序员之手辛苦编程而出炉的产物，后者也由于这一学科的日益成熟开始逐渐流行。

直到上世纪70年代中期，程序设计还只是计算机信息服务专业人员的工作。随着用户的进一步知识化和可使用高级程序语言的多样化，使得用户也进入了软件开发领域。用户管理人员在办公室里为自己的多项服务请求编制程序，要比将一个服务请求交给别人来编写程序容易得多。如今，程序设计员可以指某一领域的编程专家，也可以泛指软件公司（包括游戏公司）里编写一个复杂软件系统里负责某一块的程序员，而给整个软件系统定出规则的人则被称为程序组长或者项目经理（这里的项目经理就等同于游戏公司里的制作人，而且制作人也多是从程序员出身，虽然未必很精通编程但是对基本的程序都了如指掌，这在欧美公司尤其常见），用以监督项目的进度和完成的日期。大型软件通常会经历一个由系统设计师制定规则的长时间的设计阶段，然后才交付给具体的程序员去编写代码，没有经过详细设计的牛仔式编程是不值得称道的。



↑在程序员的座位上一般都会配置两台显示器，以方便他们编程。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.028

CHECK! 影响MGS的15部经典电影

许多朋友都知道，MGS系列的生父小岛秀夫非常喜欢欣赏电影，在MGS系列的游戏中，包括剧本、运镜、叙事等手法都有不少运用了电影中的元素，这也是MGS系列的一大特点。以前我们曾经在访谈中了解过几部小岛特别喜欢的电影作品，而最近，这个清单被进一步明确，一共有15部电影。

小岛秀夫日前与日本影音租售连锁店TSUTAYA合作，推出"影响《合金装备》系列的15部伟大电影作品"特集。由小岛亲自挑选15部影响《合金装备》系列最深的经典电影，并针对每部电影撰写短评，让玩家得以了解这些电影是如何影响《合金装备》的诞生。这15部影响《合金装备》系列的经典电影作品为：

《六壮士（The Guns Of Navarone，1961年）》
《大逃亡（The Great Escape，1963年）》
《007 金手指（007: Goldfinger，1964年）》
《2001 太空漫游（2001: A Space Odyssey，1968年）》
《浩劫余生（Planet of the Apes，1968年）》
《越战猎鹿人（The Deer Hunter，1978年作）》
《活人生吃（Dawn of the Dead，1978年）》
《金甲部队（Full Metal Jacket，1981年）》
《终极战士（Predator，1987年）》
《终极警探（Die Hard，1988年）》
《烈火悍将（Heat，1995年）》
《黑鹰计划（Black Hawk Down，2001年）》
《神鬼认证（The Bourne Identity，2002年作）》
《人类之子（Children of Man，2006年）》
《007 皇家赌场（007: Casino Royale，2006年）》

TSUTAYA活动网站上详列了以上15部电影作品的简介与小岛撰写的短评，并于东京、大阪、京都、福冈与札幌等12家分店设置活动专柜，集合以上作品的供玩家挑选。网站上还举办了回函抽奖活动，只要填妥数据即可参加PS3游戏《合金装备4》精品的抽奖。



←喜爱电影的小岛秀夫此次推荐的十五部电影，可以好好补习一下。

说实话，以上15部电影作品里，北斗自己也没看全，有空的时候准备补补课，不过个人感觉似乎还有些可能对MGS有影响的电影作品没被罗列进来。

CHECK! 《合金装备4》已累计销量450万份

尽管作为PS3独占超大作的《合金装备4》在日本的销量比预期中的要低，但是其在欧美地区还是极受欢迎的，据KONAMI最新发布的08年4月份到12月份的财政报告，2009财政年度前9个月总收入增长5.1%达到2340亿日元（25亿6000万美元）。KONAMI的利润率也超过了去年同期，纯收入增长17.3%达到178亿日元（1亿9500万美元）。

《合金装备4》在2008年累计销售了450万份，本财年（08年4月1日－09年3月31日）前9个月，KONAMI总共售出了2235万份游戏。总体来看，MGS4成为了KONAMI在08年度最大的功臣，不然很有可能就要财政赤字了，这就难怪尽管小岛一再宣布想要退出MGS系列的制作却最终还是被"逼上梁山"了。

CHECK! 最雷BOSS战：VS死机大蓝屏

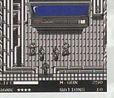
作为系列最早登场的Metal Gear，TX-55这台元祖机体的弱点就在于腿部的装甲薄弱处。在最初的MSX版MG1

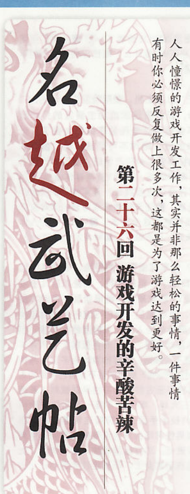


代中，在于TX-55对战时需要根据博士的提示按照特定的顺序轮流将十六包炸药安放在弱点才能最终将其摧毁，此战由于TX-55还未正式启动，所以你需对付的主要是装备有激光武器的移动摄像头。不过，到了FC移植版的MG1代中，这场BOSS战的方式改变了，变得很雷。

在FC版中，玩家不再需要直接对付未启动的Metal Gear TX-55，你会在房中看见一台已经蓝屏死机了的超级电脑。话说，FC版MG1的发售时间是1995年，正好是Windows 95发售的年份，也正是Windows 95"首创"了死机蓝屏，莫非小岛特意借此讽刺视窗操作系统？

此战一开始先要干掉4个杂鱼守卫，之后就和当年对付TX-55一样，玩家必须安放十六包炸药来摧毁——这台已经死机了的超级电脑，不过这回没有顺序要求了，然后，超级核兵器连正脸都没来得及露一个，就被华丽的挂掉了……





名越武艺帖

第二十六回 游戏开发的辛酸苦辣

人人憧憬的游戏开发工作，其实并非那么轻松的事情，一件事情有时你必须反复做上很多次，这都是为了游戏达到更好。

CPU设计的基准

虽然你可能已经听够了，但我还是要说"我太忙了"。

最近真的是忙到脚朝天，连吃饭睡觉都不能安生，什么你问我在忙什么？当然是那款正在开发中的《F-ZERO》，这款游戏的细部设计真的让我头痛，尤其是最近要赶着E3需要拿出可以出展的实际内容，我的头真要快炸了。

对比作品图象，车的轮廓等外在设计，最麻烦的还是游戏中AI设计的部分。由玩家操纵的角色，和由CPU操纵的角色，如何达成一个统一的基准，这是我们面临的重要课题。这不仅是程序人员的工作，我们在设计游戏时就首先要考虑到这些方面，因为人和CPU的行动模式有着本质区别，我们在这款游戏中要做的，就是需要将其统一起来，这是一个非常大的挑战，我也很高兴能面对这个挑战。我设计了一套非常大胆的制作方案，按照这个方案，我们将会有一个相当创新的制作方式，许多创意点子都会加入进来，完成的成品会十分的出色，不过为此头痛的程度也增多了不少，这些我们所追求的东西要如何来实现？这是我最近考虑最多的一个问题。

无休止的修正改错

CPU，即所谓人工智能，这个东西到底是如何制作出来的，是以什么基准来制作的？其实我在成为游戏制作人之前，就一直在考虑这个问题，如何用"一个思考"和一堆程序来实现在游戏中搭建模拟真人的人工智能，初想都觉的有些不可思议，这到底是怎么做出来的呢？

虽然我现在已经身处游戏行业当中，关于其中的制作细节早已熟透于心，不过现在这个年代，信息的发达程度早已今非昔比，通过网络等渠道可以知晓很多东西，相信大家对游戏制作中的一些细节已经不陌生，对于"CPU"这个东西我们可以简单说一下。

这次我首先要说是是结果，其次才是过程，因为我想到CUP这个东西，首先联想到的就是无穷无尽的BUG和不休止的校验修正，这是每个游戏制作人都会为之头痛的第一件大事，同时也是必然经历的步骤。通过了这个门槛，之后才想到的是创意啊基准啊，这些实际化的内容。

目标——实行-失败——分析——目标修正。我们的日常工作都是在不断循环着这个步骤，一步一步向前走的。这个循环失败修正的步骤要重复几十次、几百次、几千次，无数次的重复引导出结果，之后在一个新问题上再次重复这些，单纯的花时间分析就是非常麻烦的事情，换句话说，所有的工作都是围绕着"发现错误、解除错误"来进行的。"CPU作成"更是在这方面有着非常强执念的存在，CPU的动作设计、给予其的思考方式，人工智能数值的设定，以及初步做好后进行测试，发现不足进行数值上的修正，有时还会有项目自身的修正甚至重新设计。

项目开发的重复性

进入项目后半期，已经制作好的东西有时也会不得不进行重新制作，遇到这种场合，尽管每个开发人员都心有不愿，但这是没有办法的事情，必须要按照去做，因为游戏中的一点小失误都有可能影响游戏的评价和素质，如果最后真出现状况可不是一两次返工就能补的，所以一旦发现问题，所有人都必须无条件的去执行，即使你刚刚完成了这部分工作却被要求推翻重新制作。为此，策划人员与负责程序的人员经常会在开会时吵起来，以至争得脸红脖子粗，其实在他人看来，这没有所谓的对错，都是为了制作出的成品能够达到最好，因为吵过之后，大家还是坐在一起开开心心地吃饭的。之后再次投入到烦琐重复的工作中去。

这个行业不简单

话虽如此，开发一款周期很长的游戏，有些人到后来都会变得很神经质，那简直就是像地狱一样的感觉。作为游戏制作人的我，对曾经支持我的开发人员们表示深深的谢意。

BOSS档案!

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.006

"THE BOSS"，词源为20世纪40年代的美国俚语，意为在本行业中最优秀的。2004年11月17日由KONAMI发行的《合金装备3》游戏中，THE BOSS这一角色得到了玩家的广泛认可，可以说她是系列中最令人尊重的无名英雄之一，向爱国者致敬！ □文／七曜

THE BOSS是一名美籍英国女性，在游戏设定中，她出生于1915年左右，在二战中率领其组建的眼镜蛇特种部队参加了诸如诺曼底登陆等重大战役，加速了二战的结束，并在二战后期参加了美国在内华达沙漠中的核试验，并遭受到核辐射，二战后在英国特种空勤团和美国的绿色贝雷帽特种部队服役，后来在前苏联执行任务时牺牲，享年49岁。



↑THE BOSS可以说是无数爱国无名英雄的代表，是系列最值得尊重角色！

其实，她的整个人生还隐藏着更大的悲剧。在《合金装备3》中的故事设定中，美国政府为了从苏联军官VOLGIN手中夺回"哲学家的遗产"，而让美国军队的传奇人物THE BOSS假装变节，以便接近VOLGIN，并给他带去科学家SOKOLOV和两枚小型核弹头以表忠心。意外的是，VOLGIN使用其中一枚核弹摧毁了SOKOLOV在苏联境内的实验室。这一核爆事件打乱了美国高层的计划，以致不得不派遣NAKED SNAKE挽救危机：在暗中摧毁VOLGIN势力，拿回"哲学家的遗产"；同时杀死叛徒THE BOSS，以便向苏联证明美国政府在这次核爆中的清白。OCELOT是美国政府的三重间谍，潜伏在苏联，被委派为NAKED SNAKE的行动接头者。但是OCELOT没有在SNAKE面前暴露自己的身份，而是让假扮美国间谍的中国特工EVA出面联系SNAKE，OCELOT对EVA的身份其实十分清楚。EVA在VOLGIN的身边扮演一个叛逃苏联的前美国间谍，并取得了VOLGIN的信任。她利用这一点帮助SNAKE取得了"哲学家的遗产"。之后EVA又将遗产从SNAKE手中偷走，带回给她效力的中国政府。然而，真正的遗产已经被OCELOT拿走，EVA得到的只是一个赝品而已。OCELOT将一半遗产给了美国政府，完成了他美国间谍的使命；而将另一半用来组建了"爱国者"。



VOLGIN企图依靠变节的THE BOSS、科学家SOKOLOV的研究以及终极兵器SHAGOHOD推翻何鲁晓夫政权，取得对苏联的控制。但他却不幸地陷入了间谍的包围：THE BOSS、眼镜蛇部队以及OCELOT，都坚定地效忠美国，而科学家SOKOLOV宁死都拒绝将研究成果交给VOLGIN。在幕后，THE BOSS和OCELOT静静地促成每个事件的发生，并清楚地掌握着每个角色的动向。THE BOSS帮助了EVA，因为她不仅知道EVA是中国间谍，更知道EVA即将得到的胶卷是个赝品。THE BOSS还保护了自己的学生SNAKE，更愿意被SNAKE杀死，因为她选择了SNAKE作为她的继承者。OCELOT，他以一个苏军山猫小队长的身份存在，并适时地给事件中的每一个人发牌，确保VOLGIN和兵器SHAGOHOD的毁灭，并拿回"哲学家的遗产"。OCELOT取得了赫鲁晓夫的信任，因为他成功地消灭了总书记的心腹大患VOLGIN；OCELOT也取得了勃列日涅夫的信任，因为他在苏联的权力斗争中成功地削弱了赫鲁晓夫的实力，搏列日涅夫对被摧毁的秘密武器也一无所知；OCELOT更取得了美国政府的信任，因为他带回了"哲学家的遗产"，并让美国政府与显得与整个事件没有任何瓜葛。

THE BOSS选择了为美国而牺牲。而且，她在世人眼中是作为叛国者和核爆事件的主使而死去的。除了美国政府的最高层，她的徒弟SNAKE和传话的中国间谍EVA以外，她的牺牲将永远无人知晓，她是一个真正的爱国者。BOSS的一生是传奇的一生，可是又是悲哀的一生，为了祖国她牺牲了一切，但却没有享受国葬，相反的她在人们心中只是一名战犯，让我们怀着崇敬的心情来一起缅怀这位巾帼英雄。



神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

本期关键词：杀戮2、移植、老任、枪车球

发言者M：微软说未来XBOX360的独占游戏将远超《杀戮地带2》。微软发言人表示：还未宣布的某些360独占游戏的技术将远远超过现今为止大家所看到的游戏（KZ2）。■就凭这代"高清"主机的货色，再多的"技术标准"，也只能通过降低分辨率来实现。■不错，MS也学会索尼这招了，嘴上至少不能占下风■大门的狗牙又直抽了某些软饭的面门。这不就是直接表明现在KZ2最强嘛。■MS怎么开始像SCE一样脑残了，此地无银三百两么？■其实真相是：微软被kz2逼疯了

发言者D：SF4和BIO5会不会移植Wii？■在下不喜欢把话说死，只能说这两款移植Wii的可能性都蛮大的。不过BH5Wii一定玩，BH4Wii习惯了WiiMote操作后就觉得手柄打太傻了。但SF4Wii就无视了，WiiMote玩个P的格斗啊，在下2D格斗只认PS系手柄的。■SF4如果移植的话，除了炒冷饭捞钱之外，看不出有什么意义。BIO5移植的话我非常支持，第一件事就是把我预定的日版XO限定版BIO5给卖了！■如果厂商还有一点羞耻心就绝对不会！！■游戏玩家买Wii做什么？眼巴巴的看着别的平台大作连连，必定是倍感空虚与寂寥！

发言者L：老任下一步要怎么走？单指主机，索尼晚发售一年的PS3在性能上也没有完全超越360，任天堂这次成功主要靠的另辟蹊径。下一代怎么办？另外两家绝对不会继续让老任独享体感大餐了，老任还能再出什么奇招吗？单拼技术力的话，绝对不可能抗衡的。■老任下一步打算把体感注册上专利。■投降索尼or破产倒闭。■不如讨论下一代SONY怎么走……任天堂可以选择高清路线，SONY肯选择体感吗？■普通人在NDS和Wii出来前会知道老任会走这步棋么？其实就算DS和Wii出来后很多人也不认为老任这步棋能走赢。■任天堂体感成功靠的是自家的游戏，历来都是自家游戏顶梁柱！其他两家有这个资本？■MS可以加入体感，N就不会提高机能么？■老任没有未来！王石说了，暴利肯定要暴毙！

发言者Q：枪车球能流行多久？枪车球主要说的是枪，车球其实流行度一般（主要是指中国人的口味）。枪的流行，也是以前几乎没有FPS，主要来自手柄限制。对于传统TV玩家来说，枪很新颖。衰的本质就是牛排吃多了，就算厨师手艺再高，也会腻的～■FPS流行代表的是技术进步对游戏方式的催化，主视点+大屏幕能给人以最大限度的临场感。哪怕插管时代到来，枪还将是受众最广的游戏类型。■《赤色要塞》算不算车枪？■只要3D技术不退步，枪车球就不会衰退！■打枪游戏别多玩，具体原因不说了……■为什么我就那么讨厌FPS呢？最讨厌看不见自己操纵的人的游戏了！■从进化的立场上来说，男性在远古狩猎的习性早就被刻入基因了，纵观现代流行的体育活动，例如三大球，哪一个不是一种团体狩猎的演变？FPS，作为一种游戏，在目前的技术手段上将狩猎这种游戏发挥到了极致。在接下来可见的历史中，只要男性狩猎的基因没有被从基因链中剥离出去，FPS没有停止符合这种需求的进化，那打枪游戏就不会被淘汰。如果说打枪游戏要被淘汰，那问题不会出在玩家身上，而是这种类型的进化出了问题。

---

vol.6 电玩阴谋论

索尼"新主机"测试

伟大的XXX曾经说过："真相是由一个个细节组成"。福尔摩斯的故事告诉我们，对细微之处的用心观察以及合理的逻辑推理，往往可以帮助我们穿过疑云看清事情的真相。值得庆幸的是，最近就有这么一个机会：从一则招聘启事去推理索尼正在研发中的"神秘主机"……

"游戏机评测人员"的背后

就在前不久，日本索尼的官网上贴出了一则招聘启事，具体的职位是"游戏机评测人员"。工作内容为"PS3、PS2以及PSP的专用软件与硬件方面的BUG测试，以及相关的业务支持等"。应聘要求为"2009年3月2日或是3月16日开始能够全职工作（1年）；学生不可；欢迎没有经验者以及喜欢游戏的人参加"。



↑索尼的"游戏机评测人员"招聘页面。

当然，这里我们要讨论的不是该工作的待遇或是相关的问题，而是去探索一下这则招聘启事背后的含义。首先就是"游戏机评测人员"这个职位，很显然，尽管要求写的是硬件和软件两方面的测试，但是恐怕硬件方面的测试才是重中之重，因为单纯的软件测试人员并不需要与这个职位相混淆。这次的招聘，明显"硬件方面的测试"工作才更为重要。那么，说到游戏主机硬件测试，虽然公开写出来的主机是PS3、PS2以及PSP这三台，不过你真会以为只有这三台么？

PS2和PSP就不用多说了，都发售多少年呢？PS2是早已基本停产的主机，硬件方面还要做个啥升级和测试？9万系列也差不多到头了，索尼如果还打算再做下硬件方面的改动就能推动PS2的销售，那它脑子多半就有问题了。忽视掉索尼写出来的"PS3、PS2、PSP"的障眼法，结论就已经很明显了：至少一台新型机正在开发中并且即将进入测试阶段。

"新型机"究竟是谁？

好，现在我们已经可以肯定这次招聘是为了开发中的新型机做测试人员准备，那么这台"新型机"究竟是……？

备选答案有三：PS4、PS three、PSP2您的选择是？

别急，还是让我们挨个来分析吧。PS4这个应该是最先被排除的，PS3发售于2006年底，根据之前两代PS系主机的研发时间来看，虽还不能说PS4的研发计划完全没有开始启动，但顶多也就刚有那么个意向，或许刚刚开始着手相关的研究和立项而已，离用得着硬件测试人员的阶段还远得很！

接着看看PSP2，如今距离2004年底PSP的日本首发也已经过去4年多了，对于第一次参与掌机事业的索尼而言，目前PSP全球销量4551万台的销量绝对算是大成功了。而且随着PSP和NDS这两个类型和风格迥异的掌机在各自的路上越走越远，它们的目标用户群的重合率也将越来越小，如今的索尼，并没有迫切推出PSP2的必要和需求。按照索尼的风格，PSP2肯定也会走PSP相同的路线，无非就是硬件性能的大幅提升、加大对多媒体等娱乐的支持、更加时尚等等。

如此算下来，"PS three"反而是最有可能的一个。看一下之前两台"袖珍机"的发售时间：PS是1995年发售的，PS one发售于2000年，这个时间间隔比较长；PS2发售于2000年，PS two（也就是7万系列）则发售于2004年，这个只间隔了4年。PS3发售于2006年，那么这次将间隔缩短1年，在09年底推出PS three并没有什么不合理的地方。之所以这么说，是因为目前真正有困难的就是索尼的PS3，其状况的不理想是大家有目共睹的，曾经的王者沦落到现在的垫底，索尼高层们的滋味可想而知。同样，PS3主机高昂的价格以及过于笨重的外形这两大缺点，尽管索尼们总是死撑着不肯低头，不过嘴上硬是一码事，向现实妥协又是另一码事。而通过主机的小型化和制作成本的降低，利用"PS three"的发售来重新打开困局显然是不错的一步棋，这也完全符合索尼一贯的形式风格。

经过上述推理，PS three即将开发成功并且将于09年年底前发售的结论已经有八成的把握了。当然，这次招聘的测试人员在完成了PS three的项目后，PSP2、PS4的任务其实也就是一两年的事儿了。

评测人员的待遇

待遇方面，时薪1000日元（头1个月的实习期间为950日元），这个待遇在日本应该算是中等，报销交通费用，技能熟练后还会加薪。工作时间为每周一至周五的早上9点半到晚上18点半，双休制，且社会保险完备。看上去还是不错的。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障









PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
1000 上海报价	1000 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	日版 1950 艺隆聚兴	1450 北京报价	850 武汉夏源
980 北京鼎好	1050 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1950 北京报价	1450 广州报价	900 上海报价
980 广州报价	1000 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1950 上海报价	1500 上海报价	850 北京鼎好
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1950 成都报价	1550 成都报价	900 成都报价
1050 山东报价	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1900 广州报价	1550 山东报价	850 广州报价

●**游戏市场价格广告版**

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年3月30日。本版广告联系电话：010-64472729转401

●**商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

武汉夏源电玩

钻石信誉，五星级服务。

★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP,NDSL套装的朋友，均有机会获得豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027-82774106垂询。《电软》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！）

●邮购：027-59200671 夏女士

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000（未破解）：920元 ★PSP3000：1180元 ★NDSL：1040元 ★Wii：1750元 ★PS2 9万系：950元 ★XB360主机（双65纳米）：2008元 ★160GB港版PS3：2900元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：邵先生 招商管理电话：83975006 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：13866838605 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

北京艺隆聚兴电玩（原瑞明兴隆）

SHOP33175996.TAOBAO.COM

★销售索尼、微软、任天堂电视游戏机及掌机。正版游戏软件及周边。高价回收二手机，以旧换新，二手机专卖。

★本期超值套装psp3000主机+原电池+充电器+包+贴膜+数据线+原耳机+正版盘1张：1380元（免邮费）★丁果数码A320多媒体游戏机：567元（免邮费）

●店址及汇款地址：北京市前门西大街丙123号（和平门地铁口向西400米路北）

●电话 010-66033838 13011179789 邮编 100031

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★PS3（黑、白、银、自选）：主机+手柄+电源线+AV线+80G硬盘+说明书：2700元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1400元

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1800元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+原装耳机线控+挂绳+包+4G棒+膜+游戏+数据线+水晶壳：1200元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1350元（+50换8G棒）

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+256M内存+游戏:1950元

★XBOX360(65纳米)简装版主机+电源+原装无线手柄+AV线+256M记忆卡+游戏：1800元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+S端子线+游戏：1050元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+DSTT烧录卡+2G内存+膜+游戏+数据线+水晶壳+包：1050元

★NDSI套机:主机+电源+说明书+触摸笔+烧录卡+2G内存+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1730

★PSP最经典游戏合集20张：130元★PSP最新游戏合集10张：80元★PSP全部中文游戏合集10张：80元★PSP超经典电影合集30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（梅兰芳、非诚勿扰等，注：所有电影决不重复，超清晰超享受，震撼PSP的画面）★NDS最新下载游戏6张：60元★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元★PSP经典动画十张：80元★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧80元★PSP用GBA模拟器+游戏 十张光盘：80元

★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（上午10点到下午5点半）我们将为您的购机计划提出合理建议。

《生化危机5》最后杀到，最速攻略火速奉上，编辑部全体共同打造，第一时间滴水不漏
《光环战争》好玩到飞起，N多年不RTS让本胖青春焕发，即将转职为PC饭，恶补RTS类游戏去也……

闯关族的家

Wii解放了一只手
却又占领了两只脚
如今四肢都被任天堂霸占了！
任氏用心何其毒也！





笑说减肥

人胖，不外乎两个原因，多吃，少动。我是说正常肥胖。本胖消化系统甚好，用常跟别人说的就是——喝凉水都长肉，对于一个渴望帅哥形象、人近中年的男人来说，实在是很糟糕。再加上工作长时间处于坐态，运动严重不足（暂时没有想到好的可以一边打字一边运动的方法，期待未来科学技术可以实现头脑中的想法直接变成文字的工具，不过似乎变魔术的刘谦已经提前实现了……），所以脂肪严重堆积。面对即将来到的夏季，眼看去年的衣服就无法再硬撑下去，减肥行动必须马上开始。胜利果实在盛夏到来之前一定要尝到！

为了给同样受到肥胖困扰的朋友们一点建议，本胖就不藏着掖着了，在这里非常私房的谈谈我的减肥方法，也就免去朋友们来信询问。

减肥方法第一步：减少食量。适当节食是减肥中非常重要的一步，不节一定的食就想减肥那是电视广告，现实里是根本无法实现的，除非你的吸收系统出了问题。老话说早上吃好中午吃饱晚上吃少，对于急于减肥的朋友来说（有多急也要看你的需要，比如本胖把减肥时间定为两个月，两个月一定要完成自己的既定目标），吃饭三部曲应略作修改，调整为早上中午吃好、晚上不吃。

减肥方法第二步：跑步。最有利有效的运动方式，如果去健身房跑步机训练的话，建议初期二十分钟，就十分有效果，两周后加到半小时到四十分钟。

减肥方法第三步：WiiFit。对于本胖来说WiiFit是减肥过程中相当必要的道具，这东西的确对减肥很有帮助，不是说利用其中的小游戏能够减掉多少肥肉，起码WiiFit游戏可以作为减肥日志对自己起到督促的作用。看着自己每天的减肥成功，都相当有成就感，所以WiiFit是非常必要的一件减肥道具。其中个人建议的游戏是呼啦圈，10分钟达到火箭燃烧级对于腰部脂肪的效果还是比较明显的。

WiiFit健康向上

虽然有不少健康学家对WiiFit产品的健身效果和健康影响颇有怀疑，不过本胖个人觉得WiiFit的确是每个玩家必备的游戏外设。WiiFit并不是那种要你沉迷进去不停玩的游戏，相反，WiiFit是你在打累了PS3、360、Wii上的传统游戏后，用来调剂一下你坐了太久的疲劳身心。她绝对不是要抢占玩家的游戏时间，而是在游戏时间之外帮助玩家缓解游戏疲劳的良药。而WiiFit本身又是基于游戏方式而来，因此对于游戏玩家来说，WiiFit的健康方式非常容易理解并非常亲近玩家，在游戏过程中得到健康，并且每个游戏都非常短暂，不会占据玩家太多的游戏时间，这样的制作理念从一开始就注定了WiiFit的全球热卖。

当然，对于要减肥的人士来说，WiiFit也是有一个误区存在的。玩家想要单单依靠WiiFit来减掉身上的肥肉的话，那么很遗憾的告诉你WiiFit达到不了这种效果，她起到的仅仅是适量运动有助健康的作用。若想通过WiiFit来减少几斤甚至几十斤的肥肉的话，那么请你准备多块平衡板，因为你不仅要长时间的WiiFit，而且要做好平衡板寿命减少随时KO的准备。WiiFit就是那种让你每天少量运动半小时的产品。你可以把WiiFit看作一个通向运动减肥的一个过程，让自己的身体逐渐适应熟悉运动的感觉，并喜欢上身体脂肪燃烧的乐趣，这是她的目的。而WiiFit游戏中并不具备实实在在有减肥效果的游戏，除了前面说过的呼啦圈外，其他基本上都无法实现快速的减肥。当然，如果你坚持一年，天天WiiFit半小时，我想还是会有一定减肥效果的，但要在两个月想通过WiiFit正常的减掉几十斤，是不可能的。除非你没日没夜折磨平衡板，但那样的确不如出去跑半个小时有效果。

跑题严重

上面说了好多跟游戏无关的东西，其实看似无关，本胖个人却觉得相当有必要。长期坐在电视前打游戏的各位，是时候关注一下自己的健康情况了，就算你的体格并不需要减肥，但适当的运动可以给你的生活带来快乐，也可以让你更加愉快舒适的游戏。所以俺的罗嗦也并不总是那种无聊的内容……另，以上WiiFit相关内容绝非广告TIME。

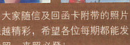
Check! → 春天来了 风木木

虽然这个春天少了DQ9的身影，让过去几个月暂时霸占编辑部DQ真饭名号的本胖相当的失望，但即将登场的《胧村正》让本胖的Wii正版队伍中又多一款，请各位痴迷传统和风的玩家提起120%的关注度，一同期待4月9日的震撼。

今期的家庭写真







大家随信及回函卡附带的照片越来越精彩，希望各位每期都能发来近照，来照必登！

经典广告 来自过去的游戏宣传



动物番长 NGC

这是一个变态的游戏，在这个时代，恐怕我们再也见不到这样有野性有创意的好东西了。任天堂必须接受膜拜。



P.N.03 NGC

作为一款扭屁股的动作射击游戏，在去除了失败的游戏过程之后，看到的是一个制作人对于新创意的挑战热情。



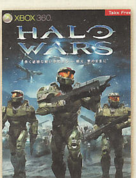
火热火热7 NEOGEO

最先接触的SS的1M加速卡的移植版，一款还算华丽的格斗游戏，比起平庸的系统，出色的人设成了游戏最大的亮点。



世界英雄 NEOGEO

暂时可以说已经终结的格斗系列，生硬的手感下操纵着一大票英雄角色，是不能不说的一大话题。



光环战争 XBOX360

这是光环饭必须玩的一款作品，或许从大局体会一把战争也是不错的享受，然后再回到孤胆英雄的个人世界。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

CHECK! 恶の用心棒

福建读者观神论，十分有感

●看了245期“神论”里某大神的发言和留言让我相当不舒服，咱追求博爱，全类型游戏都喜欢，所以对有类型偏向的朋友深感遗憾，他们错过了很多经典之作。先从AVG说起，留言者说“不如看电影”，但我想提醒，这两样东西最好别放在一起比较，该朋友讲两者对比就已经忽略了一个最本质的问题：参与。游戏与电影、动画等最根本的区别就在于此，你是否参与其中，拿恋爱AVG来说，你说不如看动画？笑话，看动画你只是作为旁观者注视着别人的恋情，主线已定，就像吹笛手，跟着他走到目的地，而恋爱AVG，你不再说观众，而是主角，与谁相伴终身由你而定，甜蜜与痛苦都由你承担，这才是AVG的魅力，做游戏的主角，虽然大部分RPG等其它剧情类游戏都有一个即定的主线与结局，但本质是不变的，游戏旅程中每个脚印都是你亲自印下的，每个抉择都是你亲自斟酌的。（福建 张由页）

神论这栏目，引起不少读者关注，并且有部分读者觉得这类论坛留言不值得刊登上杂志，其实编辑在选材上基本上是以有趣味有话题有“内涵”为主，虽然粗看起来确有打闹之嫌，一些争端未免无聊，但细细看下来还是有不少意思的，张读者这次不就是看了“神论”深觉不爽嘛。其实不论大家看别人的话觉得爽不爽，只要话题有可讨论的价值，看“神论”就绝对值了不是吗？

其实张读者仔细看一下245期第二条神论的沙发留言，他的意思是在讽刺发言者S的“RPG不好玩论”，而并不是真的说玩AVG不如看电影。其实当时栏目编辑在挑选该留言的时候，也是有部分赞同发言者的成分在里面。目前日式RPG类游戏确实太过固化，即便是RPG大家SE，在游戏的创新方面也是远远不能满足玩家的需要。永恒不变的主题，貌似沉重的主人公悲惨，不情愿的被迫升级，早已猜到的结局以及让人腻味的煽情方式。当然，的确有很多玩家还是很喜欢这类日式RPG多年累积下来的设计方式，最典型的如DQ饭（编者看着某编辑大笑）。但无法回避也不能否认的是，欧美在RPG类游戏的深度和内涵上确实大有超越之势，也是未来游戏的发展方向。相信全部类型游戏都玩的张读者应该也可以感到这样的趋势。曾经我们对于日本市场的排外情绪非常关注，认为日本玩家对于欧美的那一套必定要敬而远之，但随着这一两代主机的明显西方化，欧美的重要游戏已经在日本取得了一定位置，例如GTA，目前GTA每作的平均销量在日本已经可以稳定到30万本以上，人气FPS游戏都可以取得十万套以上的成绩。虽然比起欧美市场的销售记录来说不算什么，但请看日本公司自己开发的游戏如今在销售上卖不过1万本的大有人在。回到问题本身，编者很同意张读者的看法，但电影和游戏毕竟是两种不同的体验，不同的东西，也没有比较的意义。记得以前刚进入PS、SS时代的时候，全球游戏业掀起了“游戏超越电影”这样声势浩大的宣传攻势，但最后下来，我们不仅仅看到了游戏与电影的巨大差距，两者之间有着太大的不同，而且比起电影的历史，游戏短短三十年的发展正史还不过是婴儿期，相提并论实在是没有必要。只能说游戏在部分的制作上有和电影业相近之处，但最终的产品却是完全两种不同的东西，相互无法取代，也没有“超越论”的必要。

在街上遇到小编，你会…

●很是吃惊，然后赶快上下摸索自己的衣服，掏出手机，立刻上去狂拍照、合照。有笔的话也会让他给签个名。总之很高兴。（安徽六安 蔡婷）

如果碰到猴子的话，那您的手机屏幕可能装不下他哟（笑）。

●低头，假装不认识。（北京海淀 尹为群）

其实本胖（至少是本人）一般走在路上也是戴着帽子，不容易认出的。

●在人群中大喊：“上帝啊！他是风林（或其他小编）”然后握住他的手，说：“给我一个合影吧！”（激动的说错）（四川兴庆 姚伟龙）

您这样大喊的话，当即会有几个大汉出来把小编按倒在地，人家以为小编是通缉犯呢……合影没问题，其实我们还是很上相的。拍完了回家PS一下拿去当门神！

●死缠烂打要签名，签到他手拿不起笔，诡笑～～（上海肇周 戎奥杰）

小编们的签名实在是太难看了，上次本胖给读者凑本签名杂志，把大家的签名凑到一起，很过意不去啊……以后我们每天早自习练习签名好了……

●从他/她的身旁擦肩而过。（山海宝山 蔡佳华）

从“她”身边擦肩而过？即便碰到本刊女编蔡读者也能面不改色心不跳吗？果然厉害！

澳大利亚买得到电软！

●我可是个老读者哦！只不过看了这么多年的《电软》一直在家里当“隐形侠”而已一意思里说我一次回函也没寄，看清楚，而不是没写哦……

话说回来，我很惊讶呢，几个月前到澳大利亚来之后就以为永远和家门说再加了，没想到今天偶然间在一家书店看到一本形似《电软》的书，仔细一看才知道原来《电软》也想来个“新年新面貌”啊，不过现在想起来买这书买的有点心痛了……5.5澳元啊……20多人民币哦……不过算了，谁叫她是我心爱的《电软》和心系着的家呢，呵呵……所以（坏笑）……不回复，不上家有点对不起我吧（奸笑）……

说实话，很喜欢电软的说，伴我走过了小学、初中、高中的无聊生活（倒不是说学园生活很无聊啦……）阎家也给人一种很温馨的感觉，特别是叶子姐和木头的小打小闹每次都让我笑个不停（时间：深夜，地点：床上，结果：差点让别人以为我是神经病）虽然叶子姐不在了（但永远活在我的心中）但阎家依然精彩（虽然不如以前了）而电软也在我（们广大读者）的关爱与众小编们的努力培养下茁壮成长（可喜可贺），对了，木头啊，什么时候你见到叶子姐了帮问个好哦。唉……下一期电软也不知道看不看的见……对了，顺便祝全部的电玩同好与众小编们新年快乐。（澳大利亚 吴慧君）

好嘛，没想到咱们的电软也卖到澳大利亚去了，原本以为在香港卖卖也就算了，一不小心……不过这样一来吴读者也可以顺利看到每期杂志了，记得像书店老板预订啊，也欢迎你再给阎家来信，聊聊你在那边的游戏趣闻吧。



本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn





电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名
性别
年龄
职业
电话
QQ
外号
邮编
联系地址
E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阎家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你购买电软是希望看以下哪些内容？可多选

□新作介绍 □最新攻略 □编读交流

□特别策划 □其他（请详细写在下面）

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1

2

3

4、希望本刊增加哪些新内容，请举例三个

1

2

3

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

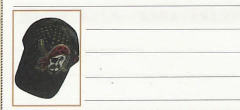
□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、给阎家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“原版MLB美国大联盟棒球帽”（全新）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。

7、你最讨厌哪部主机，讨厌它哪里？为什么？

8、下一代主机你会重点关注任微索哪一家？为什么？

9、请说出最让你感动的一部游戏，包括让你感动的原因或游戏中的一幕。

大话电玩

你心目中的“神作”是哪款游戏？

你玩过的哪款游戏最“雷”？

你喜欢传统手柄还是体感遥控手柄？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

□魅力抢眼秀 □火线点评
□闯家点播台 □游戏天下事
□经典怀旧CG □主机硬件评测
□LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝脆弱 哪个主机最爱坏最结实？读者大揭底！

●我坏的最快的主机是PS2，不是质量问题，而是人为因素—自己摔坏的。使用时间最长的是小霸王，不过好像又不是小霸王，不知是什么名字，不过玩了12年那可是真的。（四川西昌 许强）

看看下面的读者，不是产品质量参差不齐，就是各位使用程度有很大差别。游戏机使得狠不狠还是很关键的嘛。记得本胖的FC那年月也是把手柄里的线缆都给扯出来了还能稳定操作呢！质量确实不错。PS2的好坏则跟部分型号有绝对关系，例如五万系列，天生的不皮实命，买回家的玩家也是要小心使用。

●坏的最快的主机是“小霸王”。四岁生日老爸买给我的，因为不会插卡，还没玩就被我把插槽口弄坏了，接着就进场里大修了。玩俄罗斯方块的机子，十二年了还能用！！！（安徽广德查 /外号 炸弹狂人）

你这是人为非食用寿命到期损坏嘛。不过FC的助推式起卡方式还是相当不错的设计，包括超任也都保留着这个设计，毕竟万一有玩家一大意在游戏过程中把卡带拔出那可是相当糟糕的事。但你插卡能插坏却十分让本胖佩服。

●坏的最快的没有。就是PS2有点小问题已排除，购机时间一年零一个月。都说PS2皮实，唉！（甘肃兰州 谢润/外号 方知士）

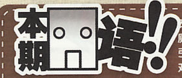
不知道你的PS2小问题是什么。其实有时候我们购买的PS2都是有故障隐患的。因为在购机的时候大部分主机都要拆机进行直读的添加，因此难免人为造成质量问题。而且这样的问题已经出过不少了，因为直读的安装错误造成烧机、烧光头等等。所以就算再皮实的机器，在购买前就已经被拆开改过，那也注定要在今后的使用过程中为质量问题买单。

●PSone的光头，可能是玩盗版玩的太“凶”了吧！光直读就换了好几个。最结实的那要属我的GB了，从小学开始到现在（还是好的，虽然不玩了，但珍藏着）（北京朝阳区 徐衍）

使用光头的主机的确是要面对很大的耗损，而且即便是放着不用，光头或是光盘也有氧化等问题要面对，放久了新的也要坏掉。卡带机器就好很多，保存起来是最好的，可惜制作成本无法平衡。另外PS2薄机系列的光头件非常便宜，如果光头玩坏到电子市场直接对着型号买个新的换上就可以了，很便宜很实惠。

●没坏过……无论是主机还是掌机，本人保护的都是非常到家，小P买了三年了，后面的光环才一个伤痕，只要将DS用剩下的贴膜就OK了！所以换时能有好价！（齐齐哈尔 付洋/外号 卡卡洋）

做得很对，主机这类精密仪器的寿命关键还在于日常的个人养护，放在那里不管或吃灰，肯定会过早的挂掉。所以本期其他读者也可以根据这些来信来提高个人对主机的养护常识。



改版后多了的版块，的确有很强的阅读性，我一直遵行某编谕旨，将厕所读物的精神纲领贯彻执行着……每每入厕半日，便是我被内容吸引之时。我感慨再强的电脑，也无法达到如此方便快捷的高度。SO我对杂志改版后的可读性上打高分。（读者 里昂）

风林：根据最新情报，请大家如厕后不要坐太久。即便杂志内容再精彩，也要记得给自己上个闹钟。

CHECK! 我玩固我High! 现在玩家还应该分派吗？

支持一方

●分派是难免的，谈不上应该与否，只是别刻意攻击另外一方就行，不然只能强力打压。——“支持分派的反战人士”（河北石家庄 杨晓亮/外号 男爵）

●要说不应该挺痴人说梦的，我国分派不像日本、欧美，多是经济因素影响，能有一台主机，不支持己方怎行，玩不到别的主机就恶言相向，派系就这么确认下来了。（福建大田 张由页/外号 蝉）

●应该分派！没看到每个人的游戏口味都不相同吗？再说，看看现在各国大选，都是啥自由党、民主党、保守党……我们就不能分派吗？（安徽六安 张杰/外号 死神汉克）

●分：正常派；失意派；脑残派。（辽宁抚顺 刘贵/外号 公公）

不支持一方

●我是“博派”——博览众家派，只要是好游戏（我认为的），不分派别，全盘接受，玩游戏主要目的是寻找乐趣，分派的人只是自讨无趣。（北京昌平 李鹏/外号 总理）

●分派无非就是表明与某某亲密无间或与某某誓不两立，没必要把自己显得很鲜明，应该多一些包容。（甘肃兰州 周南/外号 XXX）

●不应该了吧，现在很多游戏都是多平台推出的，除了少数几款，其实要分的话，也只能分主机不同，如xbox360/PS3或PSP/NDSL等。（山海南汇 吴春杰/外号 俊美）

●当然不应该，大家都喜欢游戏，本来应该玩家和动漫迷都不分才对的说，明明都喜欢二次元，直接全部并入宅族算了。（广东翁源 林云志/外号 小手冰凉）

●什么派？蛋黄派？苹果派？什么索饭之类的不应该有，我喜欢的是游戏本身，只要好玩，咱就玩，管他是PS3还是360。（新疆乌市 祖鲁皮卡尔/外号 帽子）

其实无论分还是不分，每个玩家都有自己的理由，正因为每个主机有着自己的独占游戏，都有着每个玩家彼此想玩但却无法玩到的游戏，所以才会拉开派系。而几家厂商也都有着各自的个性和特色，正像SCE、微软、任天堂之间上演的SHOW，第三方对某主机的承诺和独占，也都无形中对于玩家派系的划分更添一把火。

实际上玩家对此也一直是乐此不疲，即便是在游戏主机一家独大的时代，玩家也会将自己归结为某一个阵营，哪怕是寄于游戏厂商篱下。

游戏机平台总归是有着这样的话题特质，有时候不必太过认真，只把派系当成个乐子，尽量平和的讨论一些游戏相关话题，总是好的。

下期不妨讨论一下你为什么讨厌某部主机？



读者说了 新读者特殊照顾

●我是新面孔吧！嗯，其实我最近不知为何突发兴致来关注游戏，所以这几期的《电软》也开始收集了。以前玩PS2时（也就1、2年前）也曾一期不落的买《电软》，发现过了几年，没变的仍没变，有变化的却变化好大。挺喜欢《闯家》这一栏目，很有温馨的感觉！而这个特色栏目也是很多没变化的地方之一，支持！好了，我有很多问题困惑着，一起来"分享"一下吧。1、听书报亭阿姨说，现在《电软》一月出三本还是四本来着，我都搞不清什么时候准确会出书，所以几乎天天都去问一下，希望可以知道一个月出几本，分别在哪些时候发售，好让我们有准备啊……（Mr.嗲）

最近很多读者来信询问杂志的出版周期，在这里本胖还要特别说明一下，虽然本刊的页码减少了，价格降低了，但我们仍旧是半月刊，未来也没有打算变为旬刊或周刊，所以请大家放心，每月两期聚会闯家会是接下来很长一段时间的固定习惯。再说，要是真做成一月三本或四本，还不把本胖活活累死，一月四期闯家，俺是嘛也不要干了，天天活在信堆里算了……

读者说了 PSP战神的续作有吗？

●借这次改版的机会，终于决定要进一次闯家的门了。我看电软已经差不多5年了。这期间我自己也经历了不少事。考试的失败与成功，和女友从相恋到分手……唯一不变的是我身边的那几台主机以及那一大叠可能有一个人那么高的电软。相对大多数玩家，我可能算是比较幸运的，从小成绩比较优异，高考也是直接保送进大学。为了玩FE(英文版本的)和光环，我死命的啃英语，结果有了现在的新托福考试接近满分的成绩；为了玩诸多的日文原版，我又拼命学习日语，结果有了现在的国际日语2级的证书……游戏真的让我受益匪浅。这几天在家玩PSP，恶补《战神 奥林匹斯之链》，感觉真的非常好！PSP上有续作吗？（朱峰）

PSP的战神的确非常精彩，本胖预计在PSP本代寿命终结前还可能再有一作。最近有传闻PSP的二代主机正在开发中，其中有条很重要的消息是PSP可能会放弃使用UMD，这样一来就意味着PSP一代主机的游戏无法兼容到下一代主机中。不过本胖认为PSP至少还有三年的寿命。


四川/龙涛



安徽/查衍


陕西/孙桉


辽宁/毛智超


沈阳/邵江


上海/乔彬斌



昆明/李金洪宇



我希望你再回答我一个问题：往电软投稿有什么要求？具体地址是哪？需要什么？（新疆克拉玛依 侯皓曦）

风林：原则上来说，本刊任何一个栏目都接受读者投稿，甚至"游戏新闻眼"栏目，我们也欢迎读者通过电子邮件或平邮发来自己对于重大新闻事件的看法。只要你对游戏有看法，有写适合于某栏目内容的冲动，那么就请写下来发给我们。投稿电子邮箱是dr@vgame.cn。平邮信箱地址是：北京东区安外邮局75号信箱，邮编100011，请记得在信封上注明所投栏目。

麻辣乱炖 闯家来信浓缩版

●现在电软进行了大变革，本人很满意，再也没有以前那么笨重了，还是薄薄的好，价钱很公道，杂志很时尚，就是今期的封面不怎么出彩，还是喜欢上一期封尾是一个大美女，养眼呐！（广西苍梧 李强/外号 街霸）

也有很多玩家对封底的美女相当的有意见啊——至少冬天不应该让人家穿得那么少……或许夏天的话大家就会觉得清爽一些吧。最近收集了玩家的建议，关于封底使用什么内容，大家提来了不少的好想法，包括游戏海报、游戏人介绍、游戏广告等等，我们都会认真考虑，今后在封底的欣赏上也争取给各位带来一些惊喜。

●又是新的一年，大家也有各自的愿望吧！唉，我们做学生的也不容易啊，我已经是高二第二学期了，高考逼近中……为高三的同学们祈祷。愿大家天天都有好心情！（广东龙川 叶龙/外号 龙哥）

今年牛年，希望面临大考的读者都有取得牛哄哄的成绩。其实好心情有时候需要多方面的促成，与吃睡关系很大。吃好睡好，精神饱满，是能有好心情的基础。各位在紧张的学业中也要适度的放松和调节，这样对取得好成绩也有帮助。看咱们的电软好好放松一下吧。

●人运气背的时候做什么事都不会顺意。这不，我的DSL又去维修部"报道"。才刚买一年这送修都三回了！我的小N啊，你的命为什么就这么苦呢？我可不能没有你啊！风哥，看在我小N的份上，让我倾诉一回吧！（广西浦北 梁华毅/外号 DADAJY）

你很应该把主机的情况顺便告知编者，让我们给你分析一下问题到底出在哪里。

●我可以保证任天堂虽在这一代主机争霸中胜了，但在下一代主机争霸中必败，如果任天堂的下一代主机不在机能上大幅提升或是在操作方式上有更大的变化的话，那么他必败，而微软和索尼则不必担心，只需在传统操作方式下适当提升机能则可，而胜者是谁我还不知道，但绝不会是任天堂。（重庆江北 杨龙陶）

这个问题也说不好，其实很多人看到Wii的成功似乎是依赖于独特的操作而来，其实不然。硬件的模仿非常容易，微软和SCE也大可以出个双截棍和平衡板周边，但在游戏创意方面，任天堂总是先人一步，这才是大成功的关键。而且在前期本胖已表示今后没有绝对胜者，你看在NDS王者当道的眼下，PSP照样破5000万直奔记录而去，你不得不说这个世界太疯狂了，任何一家都有着让你无法拒绝的卖点。

闯家搞笑四格 广西/梁爽











247期回函中奖读者：安徽六安 张杰（奖品：原版MLB美国大联盟棒球帽）

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 我想请问一下，韩版Wii软破解后是不是可以玩盗版游戏了呢？能的话，在买的时候店方给不给破解？Wii的安装复杂吗？我朋友近期要买，这有便宜的韩版，我给他推荐一下，破解后的Wii除了不能读NGC游戏，和美、日版的有区别吗？韩版Wii有水货或翻新机吗？请小编们抽空回答一下。（河北承德 张宇）

A 呵呵，这问题有够乱的啊。想用Wii玩D版游戏，目前有两种方法：一种是"硬刷"，即通过焊接的方法给主机加装一块改机芯片；另一种是"软刷"，即通过赛尔达传说这款游戏的漏洞进行破解。用这两种方法都可以玩D版游戏，不过在这两种方法的选择上："硬刷"需要单独再花钱买改机芯片（价格根据牌子在几十到一百多元），软刷免费，这两种都可以在店头让BOSS帮你直接搞定；在对D版软件的兼容性上，硬刷机要明显优于软刷机；还有，各版本主机都可硬刷，但日版主机不支持软刷。在购买哪个地区版本的Wii上，韩版机因为韩元贬值的缘故所以价格比较低——但是最近因为国内需求旺盛，所以价格也提高了不少。硬件性能方面，理应没有区别，不过刷机后的实际使用中似乎比较容易出问题。简单来讲，韩版Wii+软刷是目前比较"流行"的方法，但个人以为安定性上并不够理想。

Q 龙哥：您好，和很多人一样，我选择在年后购买主机。2月15日那天，我在合肥这边的电玩店买了一台PSP3000，我问BOSS为什么是美版的，BOSS说前段时间港版一批货被查封了，连新闻联播都放过。看了网上和书中的导购指南，我很不解的是为什么这个美版的包装以前都没见过，和别的包装不一样，大了很多，而且电池并没有塑料袋包装。8G MARK2记忆棒180块，比网上报价多了五十多，BOSS说是记忆棒涨价了。万能的龙哥知不知道这美版机的来历，记忆棒价格是不是真涨了，谢谢。为了方便龙哥，特附上包装的照片，手机效果不太好，望谅解！（安徽合肥 某读者）

A 这个……能附上照片很好，不过似乎你忘记附上尊姓大名了（汗）。你买的是PSP3000？挺有爱啊！这玩意儿现在都还没破解呢，正版玩家？赞一个！港版水货被查过一批是真有其事，不过倒也不至于只有美版机可卖了。现在3000基本没有翻新机，这点还是可以放心的，其实你只要看一下主机型号的最末位的数字，只要是"0"那就是美版机无疑了。只是包装不同而已，没问题的，放心吧。记忆棒方面，前段时间确实在价格上有一定的涨幅，目前8G棒的价格大致在120-140之间，你180买的那个，确实贵了些。



←这是随信附上的相片，包装方面没有问题的。

Q 在《神乐传说》中，我已经和六大精灵签订契约了，但我的符咒师却连一个也召唤不出来，请问这是怎么回事？与T.S养成方向有关吗？还是道具装备问题？而或是D版问题？（辽宁丹东 王丹）

A 《神乐传说》这款游戏中的召唤系统与历代传说相比有些不同，即使女忍者椎名已经与各精灵正式签订了契约，也不是在战斗中随时都可以使用的。想成功召唤精灵，除了以上条件外，还必须使椎名在战斗中处于GUARD LIMITED状态，也就是角色被敌人攻击一定次数以后浑身会罩上一层黑色的"气"，只有这个时候才能召唤精灵。

Q 1、《复活传说》最后一个很大的迷宫需要找出和自己一模一样的自已并打败，可是我只能找到马奥和尤金，剩下的都是死路，应该怎么走才行呢？2、是关于《生化危机·维罗尼卡》的问题，虽然是比较老的游戏了。据说游戏中能发动所谓的"无伤害挣脱"，真的能发动吗？如果能发动，应该怎样发动？那份《威斯克的报告书》是不是只能在《生化危机·代号维罗尼卡》中才能收集到？《生化危机4》中隐藏游戏中获得的手办一共有哪几个人？（河北石家庄 杨宁）

A 1、在第一层打败假的两个自己后是要通过传送点前往第二层和第三层的，接下来的两处BOSS战分别是第二层的左上和第三层的右下。2、"无伤害挣脱"是指在被敌人抱住的一瞬间快速狂摁手柄上的任意按键，只要按键速度够快，就可以不被敌人伤害挣脱掉。游戏中在一些空间比较狭窄丧尸又比较多的场景，多利用"无伤害挣脱"的话可以快速安全穿过，不失为一个好办法，当然前提是您按键速度够快。《威斯克的报告书》是CAPCOM官方单独发售的一个资料设定集，是单独的，并非包含在其他生化危机系列的游戏之中。BH4中的隐藏手办获得方法，是在射击模式中，每个屋子最多可以打出6个，一共有4个房间，每收集满6个，奖励一次钱，分别是15000、25000、35000和50000。房内每次出25个敌人，3000分以上或射中除阿什莉以外的全部敌人会得到1个瓶盖。

Q 龙哥：你好，小弟有几个问题向你请教，望龙哥给一个清楚、详细的解答，谢谢！1、《星际游侠》中，"冥界のカギ"怎么获得？2、赏金首"噂のしディハン-"要用什么道具把它引诱出来，这个道具在哪个星球，打什么怪物爆出？3、为什么只能在商店买到"女王の衣"，还有很多服装买不到？（湖北武汉 王萌）

A 2、赏金首"噂のしディハン-"出现地点是在ベダン星球的マイナ南边矿山站附近，引诱道具就是"マジックルージュ"，此外还需要队伍里有两名角色在队，看来这个赏金首果然是名副其实的"LADYHUNTER"啊，完成讨伐任务后可获得16000P的奖励。至于"マジックル-ジュ"这个道具可以从在讨伐两种怪物后随机获得的掉落物品中得到，一种是出没在ジュライカ附近的"マッチュ"，打倒后有可能会掉落マジックル-ジュ，另外一种是出没在狮子王の城附近的"マンドーラ"，打倒后会掉落マジックル-ジュ。3、服装方面，有的是靠购买，更多的则是靠合成出来的。

Q PS上的《最终幻想1+2》和GBA上的《最终幻想1+2》有区别吗？现在还能买到PS《FF2》的正版吗？多少钱？（湖北天门 杜飞）

A PS上复刻的FF1和FF2相较于原FC版主要是在画面和音效上有很大的改进，而且还专门制作了CG动画，乘上飞空艇后会转为3D场景，新增了快速存储和加速跑等设定；而GBA版的《FF1+2》主要是对画面部分进行了强化，并为FF2增加了一个名为"Soul of Re-Birth"的剧本，其余地方变动不大。由于是复刻作品，加之已经有很长的时间了，估计您买到正版的可能性会很小。如果真想买1+2复刻版合集的话，后来发售的PSP那一版倒是可以考虑，这游戏就是遇敌率太高，玩着有些累。

Q 我想知道《FF10》中第七个召唤兽的6个戒指怎样得到，听别人说只要把之前的6个召唤兽得到便有了，可我只有3个，莫非被我无意中卖掉呢？（陕西榆林 郑鹏）

A 关于FF10中的第七个召唤兽，应该是西摩尔使用过的アニマ吧，它的入手方法不是什么得到6个戒指，而是要解除之前得到召唤兽的那六座寺庙中的封印，也就是说要打开庙中的隐藏宝箱，一般来讲只要多找找并不难发现。还有，找这些宝箱最好是在收召唤兽的过程中顺便就全搞定了，至少收完召唤兽后马上再回头拿一次，不然等到游戏后期再回头收集的话，有的寺庙门口可是有极为强力的暗黑召唤兽拦着的哦……它们随便一个都比正常游戏中的最终BOSS强上N多倍。打开全部六个封印之后再去パ-ジ＝エボン寺院的祈り子之间中剧情后入手。

Q ●请问《露娜传说》中的天使之剑如何获得？虽然这个GBA游戏发售好几年了，不过还是希望龙哥能赐教。（安徽阜阳 刘刚）

A 就龙哥所知，天使之剑的获得方法是在保护者之洞穴里（忘了确切的叫法了，大概是这个意思）打败隐藏BOSS，之后会随机得到一个徽章或是天使之剑，建议打之前先存个档。另外还有一种说法就是游戏开始回答白龙的问题时选择答案“我希望能够保护自己所爱的人”或是“我不知道”。这把天使之剑攻击力并不算高，但如果与初期卖掉龙之钻时获得的大剑师之书配合使用的话就可以发出隐藏的强力超杀。

Q 1、《合金装备3》中游戏开始不久便来到大峡谷，桥的对面的峭壁上有两个道具，怎么拿？2、第4个BOSS“THE END”的“巧打”方法中，怎么进入“系统设置”（我在游戏厅里玩的MGS3，老板说不会）？

（山东青岛 LARRY）

A 1、是游戏一开始遇到的那个吊桥吗？我只记得过桥后在进入下一个场景的小路前有一条紧贴着悬崖的路，顺着走可以到吊桥下方可以得到一件迷彩，具体是不是指这个我就不是很清楚了，抱歉。2、“系统设置”是指PS2在无盘的情况下进入记忆卡管理画面，里面有个“SYSTEM OPTION”，你可以在这里设置PS2的系统时间，那个BT打法就是通过修改这个系统时间更改MGS3中的游戏时间以达到直接让“THE END”寿终正寝的目的。

Q 最近我还在玩《战国无双2》，有问题想要请教：1、怎么才能打地狱难度？2、风魔小太郎的终极武器怎么拿？我看了以前的攻略，拿了三次还是拿不到，谢谢龙哥指点。（湖南衡阳 刘天翔）

A 1、地狱难度的出现条件是用织田信长、丰臣秀吉和德川家康三人的无双模式通关后出现。其中信长是用明智光秀和杂货孙市通关后出现，丰臣秀吉是用石田三成通关后出现。地狱难度模式中，敌人的攻防能力和AI全面强化，杂兵的攻防非常积极，敌将攻击意识和连段意识惊人，防御意识和其他难度一样完美，攻击力大幅上升，尤其是第5关和外传。不过在地狱模式中，得到的武器质量上升、附加能力也好，而且非常容易偷盗稀有技能，过关后同样的评价比困难模式要多一倍。2、风魔小太郎的终极武器是暗御津破，数值如下：体力+19、攻击+37、移动+38、瞬发+17、无增+33。拿法是在困难模式，风魔小太郎の章CLEAR，无双演武模式限定，关卡为“小田原城防卫战”。关卡开始后先破坏天梯车，并利用之前的时间先击破九鬼嘉隆；完成小田原城大手门的防卫，抓紧时间继续完成北条氏照的救援（击破山内一丰、协坂安治、黑田官兵卫）；接着马上赶到西南角干掉宇喜多秀家和池田辉政，触发“小笠原康广的护卫任务”，不要清据点，这样小笠原康广会和据点那几个兵周旋，不会有生命危险；再迅速赶往天守阁，先完成“天守的破坏阻止”任务，就是把3层之前的爆忍和火药壶全部清除，随后来到3层触发并完成“北条氏政的救援”任务；最后回到小笠原康广身边，护卫他到指定地点，贵重品发现，去天守阁一层即可拿到暗御津破。

Q 1、《北欧女神传2》里的动物戒指收集不齐怎么办？鸟、猫之指轮不知道该怎么获得，请龙哥指教、2、关于隐藏迷宫红莲迷宫的问题，麻烦龙哥给介绍一下。

（广东江门 黄华剑）

A 1、动物戒指是用来合成所罗门之戒的关键材料，这里就干脆把三个动物戒指的入手方法一并说了吧。猫の指轮：给港町ゾルデ的猫喂15个海鲜肉，就会获得狩**られたネズミ**、尻尾**の**切れた**トカゲ**、不幸**な**青い鸟以及**ねこのふん**4个素材，然后在**ゾルデ**的武器屋就可以合成猫**の**指轮，其效果是在战斗中有一定几率使敌人气绝。海鲜肉可以从**キセナ**草原的鱼身上切断其尾巴后入手。鸟の指轮：给**コリアンドル**村的小鸡喂15个骨**クズ**，就会获得**ひよこのえき**、野菜**くず**、贝壳入**りのえさ**以及**とりのふん**4个素材，然后在**コリアンドル**村或者**ヴィルノア**的商人处合成鸟**の**指轮，其效果是战斗中攻击技能威力上升。骨**クズ**可以从初期丧尸**の**森的骷髅身上打断其手或脚之后入手。犬の指轮：给**ヴィルノア**的狗喂15个骨付**き**肉，就会获得**しゃぶった**骨、**かじった**靴、**ぼろぼろの**布以及**いぬのふん**4个素材，然后在**クレルモンフェラン**的武器防具屋合成犬**の**指轮，其效果是战斗中HIT数加倍。收集其这三个动物戒指之后，去**アスガルド**的商人处花90W就能合成出所罗门之戒（**ソロモンの**指轮），另外，前3个戒指的购买条件是先在店里花费大量金钱(一共大约40W左右)之后显示出名称才能购买。所罗门之戒的能力是战斗中角色HP数值相同的话就会有相应的效果，例如有3位数值相同的话是会心率提升，4位数值相同的话敌人掉落珍贵道具的几率就会大幅提高，特别是“7777”这个数值。2、红莲迷宫**セラフィックゲート**并不需要通关后才能进，只需要踏过剧情战斗中最后的记录点后就可以出现了。这时可以回到地图版面，就会在地图的左下角出现隐藏的红莲迷宫，里面的敌人的实力非常强大，一不小心就会被秒杀，但是奖励是非常有诱惑的，击败各层BOSS后，可以得到三女神：迪兰、雷萨德和芙蕾等作为队友。



←感觉2代玩起来的感觉不再像1代时那样吸引人。

Q 龙哥，你好！我的PS2 50001当进入“BROWSER”界面后，光头读出了光盘（一个金色光盘图案的选项），当我点击该项打算运行游戏，经过一会儿的读盘，又会自动进入“BROWSER”界面并显示“READING DISC”经过几秒就会“红屏”然后我按“RESET”就会一会儿的读盘→自动进入“BROWSER”→显示“READINGDISC”→几秒后“红屏”。究竟我的机子是什么问题？是不是光头坏了？（四川成都 3K）

A 你这种情况比较特殊，光头可以读盘但是要到“BROSER”画面之出现红屏画面，并且期间还有“READINGDISC”字样，可见光头还是可以工作的，只是不能正常工作而已。一般遇到这种情况，游戏店的维修人员多是会考虑改机芯片或是底板的问题，不过龙哥以前遇到过类似情况，并不是芯片和底板的问题，而是光头的问题。你把机子拿到游戏店维修时可以让维修人员先更换光头试试，如果一切正常那就显然可以排除芯片和底版故障的可能了。问题多半处在光头部分，逐个测试光头各部分看看是哪出的毛病，上次龙哥遇到的类似问题是因为光头折射镜的问题，可以参考一下。

Q ●PS2版的《横行霸道·圣安德列斯》能作为女朋友的有几个，学车及枪店旁的女孩怎么认识？谢谢龙哥回答！

（上海 王彬）

A 本作中可以作为女朋友的一共有6个人，她们分别是Denise Robinson、Helena Wankstein、Michelle Cannes、Katie Zhan、Barbara Schternvart和Millie Perkins。想要和这几个女孩开始约会，除了一些特定条件和进度条件之外，最重要的就是你的外形必须得是她们喜欢的那种才行，否则她们是不会和你开始交往的。如果你的外形非常性感的话，则成功的几率将会大增，当然，如果你已经收集齐全游戏中的50个牡蛎（Oysters）就完全不必担心这方面的问题了。对每个女孩而言，除了第一次遇见她们是在特定地点之外，一旦开始约会，就需要去她们的家里找她们，而不是第一次遇见她们的地方，当其在家并且可以约会时就会有一个红色的标记。还有，这些女孩子不会整天都在家里待着，只有在每天里的特定时间段才会在家，其余时间则很少能在她们家里找到她们。最后要说明的一点就是，每个女孩子的约会类型都不一样，获得的奖励也不尽相同。

Q 我最近在玩PS2上的《王国之心2》时遇到了一些问题，请龙哥帮忙解答。1、我在阿拉丁世界的バザ-ル遇到一个像灯笼一样的白色圆脑袋的胖敌人，使用物理攻击对其无效，而且打了一会儿它自己就会消失。请问那个东西是什么？应该怎么打？还有这个是不是隐藏怪物？我记得刚进バザ-ル时画面左上角好像提示我有奇怪敌人出现？2、我在美人鱼世界玩了一个乐章后就被踢了出来，请问要怎样才可以再进去？不会是再也进不去了吧？3、看攻略上说本作中是有二段跳技能的，可我的索拉现在已经很高级别了，怎么还没有学会？还是说二段跳是需要特殊的方法才能学会？（河北石家庄 深蓝）

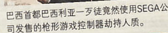
A 1、这是特殊怪物，其出没的地点除了阿拉丁世界的“**バザ-ル**”之外，还会在万圣节鬼镇的“**クリスマス通り**”以及野兽城堡等地方随机出现。它的HP是随着时间自动减少的，等到倒数第2行的最后再发动RC就会有较高几率得到获得**オリハルし**。2、想要再次进入美人鱼世界，就需要获得相应的魔法才行。例如第二乐章需要**マグネ**系魔法才可以进；第三乐章需要五个以上Drive槽后才能进入；第四乐章需要二级磁力系魔法（**マグネラ**）以上才可进入；第五乐章需要三级雷系魔法（**サンダガ**）以上才能进入。3、二段跳这个技能是需要升级大师形态习得的，而不是单纯的提升索拉的等级。另外像高跳、滑翔、快速冲刺等地图能力都是需要练变装才能习得的。

豪游根特别版新闻图片区



微软为庆祝XBOX360在韩国发售3周年举办的庆典上众角色围绕士官长聚在一起。





巴西首都巴西利亚一歹徒竟然使用SEGA公司发售的枪形游戏控制器劫持人质。



电影版《街霸 春丽传奇》在日本的宣传活动邀请了AKB48的所有成员COS春丽。



外国一位名叫詹姆斯的父亲用两年时间为自己的女儿手工制作了一台粉红色街机。



用《赤壁》日版精装DVD中的密码，可在游戏开始时就得到物品“浮游环改”。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：我整个人都欧美了我

●《光环战争》里卖弄了大量好久不见的美式CG，不知道什么时候游戏主机的即时演算画面的素质能达到这样的水准。玩家对于好画面的追求是没有止尽的，虽然偶也知道如果要满篇效果都媲美CG那样没有几家游戏公司能活下来，但还是对每一代新主机抱有这样的期待。同期的《星海传说4》开发组在画面上加了刺目的高光效果，使游戏世界的光感效果过分突出，虽然在金属上有不错的感受，但到了自然环境中就太夸张了，尽管CG感还是非常强烈的。或许下代主机砸钱的话，真的可以让愿望成真吧。如果SONY不再玩高端的话，就看微软了。

●日本厂商必须尽早在人设方面进行调整，太不全球化了，例如《星海4》，那样的人设让老美根本接受不了。既然在XBOX360上投入了大力气，SE也想在欧美市场上有所作为，那么原本那一套设定就需要更全球化，SE的RPG到目前还是感觉是日本人的RPG，其他国家可能除了亚洲外接受起来还真是困难。大眼美女的时代已经逐渐被取代，在游戏中也渐渐被边缘化了，野村哲也千人一面式的造型设计也该歇菜了。

PERFECT：最近只玩CAPCOM？！



编辑部对街霸4有爱的人很多，可就是没有火起来，纠其原因是猴子霸占PS3时间过多，让我等不愿沉沦360手柄的人只好敬而远之。说到沉迷街霸，据说两年前离开电软浪迹江湖的大怪同学，在4代推出后也开始闭观修炼了。

最近看到有人在讨论该不该放5.1长假，本来放长假是全国朋友最高兴的时候，没事休息的人可以享受一下7天悠长的假期，但是电软编辑部通常与长假无缘，为了杂志顺利出版，假期肯定缩水2/3天，而且假期前后也要加班加点，所以长假对我们来说确实比较鸡肋。

这几天本人在朋友圈里遭封杀，原因是好友婚宴严重迟到，在这里潦草几句，算是给自己的瞎忙找点借口吧。



猴子：男人的游戏时间

2月底到3月初是大作密集发售的时间，如果你是一个多机种并举的游戏玩家，那么你在这个月恐怕会过得相当折腾了，PS3玩家尤其如此。街霸4、龙如3、生化5，三枚重磅炸弹叫人喘不过气还不算《杀戮地带2》等作品，还好有两部作品是跨平台的，买不起PS3的话支持一下360也可以啊。



不出所料，《龙如3》作为PS3独占游戏，绝对是这一段时间最值得购买正版的游戏了。玩过前两作的人对于这个系列的感情自然不必多说，而3代又回归了现代环境，主线剧情虽说只是上一代的延续，但是也相当精彩。喜欢《龙如》的PS3玩家应该毫不犹豫地在第一时间购入。于是猴子的《生化5》PS3版收藏计划暂时延期，给这个纯爷们的游戏让路，克里斯，你就先委屈委屈吧。



翅膀：游历星海的旅程

这周完全沉浸在《星海4》的世界中，除了吃饭睡觉外都在体验这部最新3A大作的魅力，从一开始的震撼到最后结束的感动，实在是回味无穷，很久没有这么连续打穿一款优秀的RPG了，说真的，SO4让我对新世代主机游戏又有了一个更高层次的认识，日式RPG原来也可以做得如此优秀，如此一流，这样的游戏如果再多一点，高清机何尝大业不成。

忙碌的做攻略之余，出门去常去的游戏店买了几张游戏，发现店老板的业务用电视换了一台40寸的大液晶，哦！这不是我曾经梦寐以求的东西吗，家里的老电视总说要换要换，老妈就是不同意，老是说看坏了再换，老天，我那台显示器都比这上世纪90年代的老长虹大好几圈了啊。不过在老板柜台另一角我看到了一台贴着"出售"字条的29寸彩电，就是以前老板用的那台，一问价只要350，一时心痒可惜自己拉不回去，不知现在卖掉没，二手的也总比家里那台强多了，等哪天有时间再去看看，希望能交到好运。



七曜：无双最最高！光荣万万岁！

《真・三国无双 联合突击》终于如期而至，首日十五万的销量也证实了，KOEI这次的改革基本是成功的。除了在锁定和视角方面有缺陷以外，在其他方面的表现都很出色。特别是全武将的武器造型都独立化，最强武器的回归，武幻和战玉的锋芒毕露，让沉寂以久的无双系列焕发了活力。从这次最强武器的回归可以分析出，《真・三国无双5 猛将传》即将现身，KOEI是不会仅仅为了一个掌机作品而重新设计这么多武器的。现在排队就是3月12日的《无双OROCHI Z》、5月28日的《真・三国无双5 帝国》，不过最最期待的还是今夏发售的《战国无双3》，这个可是我期待了3年的作品啊！本期放出个人收藏的《战国无双2 猛将传》TB收藏，以纪念《战国无双》这个伟大的系列。







菜团：玩不过来了？忙不过来了！

生化5终于要来了。在上个月街霸4的洗礼之后，3月份CAPCOM又给我们准备了这样一个大礼。曾经推出的试玩版就让我玩了好多遍，虽然说本作在系统方面进化并不是很多，许多玩家都将其定义成《生化危机4》的威力加强版，这个说法也不是完全不对，生化5确实在画面与系统上进行了全面升级。不过新加入的双人合作系统将整个生化危机的乐趣提升到了另外一个境界。毕竟除了PS2版的爆发系列之外，生化危机的正统作品都是一个人玩的，而这次可以两个人一起玩，在试玩版中和朋友一起合作杀敌的感觉确实要比单人游戏乐趣更多啊！独乐乐不如众乐乐嘛！



本期电击光盘中收录了北京2月21日双井大玩家的比赛，这个比赛可以说是代表了北京的最强《街霸4》水平，喜欢格斗的玩家们不可错过！



北斗：没有胆量哪来产量！

●开始去西单练习抱石，看着一帮老岩棍们在岩壁上挥洒自如，单手拿点悬空做动作跟玩似的，羡慕得口水哗哗的。至于本人嘛……还在练习横移以及为了完成新人路线努力奋斗中……

●最近大作如潮，编辑部的同仁们全都沉浸在攻略的海洋之中，任务之外，本人好歹是将《女神转生》一周目跑路结局达成，嗯，暂时以2周目的路西法为目标吧，5周目的远大目标再议、再议。

●虽然对村上春树以前的作品不甚感冒，不过意外的发现在其新作《当我谈跑步时我谈些什么》中发现不少有共鸣的地方，或许是因为长跑跟爬山一样，都必须去面对最真实的自己。



●打酱油、华南虎、俯卧撑、躲猫猫……突然发现自己生活在一个特荒诞的世界之中。

小沛：第N次减肥计划



●家里的360终于死机了！好在没有三红，但是正碰到我在打最终BOSS。好在游戏有记录功能，可是我一直没用……

●小沛喜欢格斗游戏，《街霸4》还没上手，《KOF02 UM》又出了，实在是够忙的。估计这两个游戏都熟悉了之后，《铁拳6》也就不远了。

●打算减减肥了，感觉自己就跟气儿吹的似的，就半年时间，愣是胖了30斤！！

●老婆周日上午把我衣服洗了，说周一早上肯定干了，结果到了周日晚上还没把它从洗衣机里拿出来。

●家里的游戏机很多，但却时常有不知道玩什么的困惑。看来的确是该趁着天气慢慢变暖，出去玩玩了。

无双猛将们觉醒。

真·三國無双 MULTI RAID

マルチレイド

《真·三国无双 联合突击》可以说是KOEI新的一年以来，为我们献上的第一款佳作。全新的玩法、全新的至高之武器、全新的武幻都令人对无双系列刮目相看，可以看出本作明显是家用机的试验平台，看来《真·三国无双5 猛将传》已经蓄势待发，让我们一起来观赏无双方天戟和豪龙胆的回归！ □文/七曜

PS Portable PSP	本刊译名：真·三国无双 联合突击			2009年2月26日
	动作	KOEI	5040日元	日版
	UMD	1-4人	715K	12岁以上

透过真·无双觉醒 解放潜藏的力量!!

全部无双武将 最强武器及成长率

本作中能使用的无双武将共有41名，一开始就能选用三大势力的36人，还有他势力的5人需要特定关卡通过后才能使用。切换武将只能通过转生系统来实现，当玩家通过前五章故事以后，就可以任意转生为同势力的所有无双武将。当玩家通了第六章以后，就能随意转生其他势力的任何武将了。









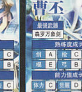














试玩版的记录能继承到正式版！

官方在2009年2月17日就通过网络配信，提供了试玩版的下载。七曜自然是在第一时间体验了一把，虽然人物等级限制在3级，能进行的任务也只有三个，不过最主要的是提前熟悉了一下系统，还打了一些初期素材存到仓库里，算是为正式游戏打下一个小小的基础。在2月26日正式拿到游戏以后，如果玩家的PSP里有试玩版的存档，就能直接继承到正式版的游戏中。是否继承试玩版记录还关系到武将第四套服装的获得。另外，如果PSP里事先就有PSP版《无双OROCHI 魔王再临 携带版》的记录，就能在游戏中开启《魔王再临》的系列任务。

本作的战斗动作经过大幅度进化！

□键是一般攻击，△键是强攻击，○键是切换武器，而按下△键+○键是是发动真・无双觉醒，在无双觉醒状态下再按△键+○键则是发动无双乱舞。按下R键+摇杆是冲刺；而R键+摇杆+△键则是冲刺强攻击；R键+△键是冲刺特殊攻击。而且不单是地面，就连在空中也能施展冲刺。在想对打到空中的敌人展开追击或碰到其他状况时，都可以派上用场。按L键可以锁定攻击对象，想锁定重要目标，是按L键+↑。另外战斗中按L键+→/←是选择备选道具；再按L键+下则是使用道具。战场上按SELECT键是缩放地图，这点非常重要，能有效的防止迷路和探索宝箱。


↑无双觉醒是本作的最大特色之一！

拥有气、力、技，三大武器类型！

本作武器分为三大类型，分别是气、力、技。以一把10级武器为例，孙尚香的姬宝兰，气型攻击力：323/会心：0/附带：火属性18、移动力14、特殊攻13、觉醒攻17/可装备战玉一枚。而力型姬宝兰攻击力：338/会心：20/附带：火属性14、移动力11、特殊攻9/可装备战玉一枚。技型姬宝兰攻击力：308/会心：8/附带：火属性14、移动力11、特殊攻9/可装备战玉两枚。由以上数值可见，气型武器的优势在于武器附带的属性，不仅是数值最高，而且比其他类型武器多附带一个属性。力型武器的优势是攻击力和会心率是最高的，技型武器的附带属性和力型一样，但在攻击力和会心率上比力型低，其优势在于能装备两枚战玉。要知道，全部武器的所有数值和附带属性都是游戏中固定的，也就是天生无法锻造提升。

主武器与副武器配合相得益彰！

在本作中，首次出现了"主武器"和"副武器"的设定。主武器是武将特有的武器，副武器是可以自由选择的武器。武器总共分为6大种类：剑、枪、戟、棍、弓、术，而这6个大类又能分为若干个小类。例如剑大类又包括了剑、双剑、长剑、大剑、刀、双钩、铁爪这些小类。每名武将的主武器只有同小类之间是可以互通使用的，比如曹操就能用陆逊的闪飞燕。但有些小类就只有一名武将拥有该武器，比如刘备的双龙一对剑、吕布的无双方天戟等等。主武器在切换之后，在画面中任何时候都是有造型变化的。另外主武器也是武将初始熟练度最高的武器种类，也是最适合该武将的武器。在副武器方面，每名武将都能使用玩家已经锻造的全部武器，但只有在使用时才会出现造型上的显示，平常只会显示主武器。



↑主副武器的搭配使用值得研究。

武将成长和武器熟练度紧密结合！

本作中武将能使用的武器众多，每名武将都拥有自己完全独立的9把武器，并且拥有其独立的造型。官方给武器的强度是有"星"来表示，最低半星，最高5星，要装备5星武器，其武器熟练度需要达到800，峰值为1000，熟练度是根据武将等级升级时而提升的。本作中武将最高等级为50级，这和《真・三国无双5》中是一样的。因为取消了连舞槽，武将的招式也会随着等级的提升而丰满。另外，本作在5代的基础上有加了两套服装，虽然也只是换换颜色，不过有些服装的配色确实很不错。第三套服装是在武将等级到达10级获得，而第四套服装入手条件有些麻烦。一是将该武将出阵50次；二是拥有第三套服装；三是要有继承试玩版的记录。



↑武器熟练度约束着使用武器的等级。

觉醒变成斗气缠身的阳炎化鬼神！

本作中将系列传统的无双槽改成了觉醒计量槽。会在攻击敌人、自己遭受到攻击时增加。当计量槽全满时，就可以发动"真・无双觉醒"，让武将进入阳炎化鬼神状态！武将的各项数值会在进入觉醒状态时强化，动作本身也会所装备的"武幻"而出现各种不同的变化。这也是本作的卖点之一，很多武幻的技能需要在觉醒状态下才会发动效果，还有很多武幻是在发动无双乱舞时才具有效果。觉醒状态是在发动无双乱舞之后；或者在觉醒计量槽消耗完了才会解除。

璀璨的天晶石——"战玉"！

战玉是在武器上附加属性攻击的道具，共有4大种类，分别是能力上升、攻击附加、行动强化和其他。能力上升类可以视为类似之前系列中的白虎牙、玄武甲等提升各项能力数值的战玉，提升的最高数值为20。攻击附加则是系列中的属性攻击，共有7种属性。木属性，攻击命中后有一定几率使对方中毒，持续扣血。基本是本作中最强势的属性，搭配弓箭极为好用，毒到敌人后开始回避，效果过后再补几箭。火属性，攻击命中后有一定几率使对方燃烧，效果一般。土属性，攻击命中后有一定几率使对方跳跃力大幅降低，但对方依然可以冲刺。金属性，攻击命中后有一定几率使对方晕眩。水属性，攻击命中后有一定几率使对方冰封，但一碰到就破冰，另外敌方在空中也能被冰封。阴属性，并没有系列一贯的一击毙杀效果，而是攻击命中后有一定几率让敌方不能使用道具。阳属性，并没有系列一贯的强制破防效果，而是攻击命中后有一定几率让敌方防御力下降。行动强化则是攻击速度上升、连续攻击多越高，则伤害越大、无双乱舞威力增强等强化战斗行为的战玉类型。その他则是在战斗中增加幸运值，增加金钱、增加武勋等福利的战玉类型。

梦幻之武具——"武幻"！

武幻是能够在双手双脚各装备一个的道具，有部分武幻需要占用整双手或双脚的装备位置。游戏里面有各式各样的武幻，有的可以增加空中连续冲刺次数的上限，有的则是能在施展强攻击时产生攻击波，还有像"不死魂"、"封印完全抵抗"等能够一发逆转战局的武幻。可以说武幻系统是本作的最核心系统，特别是应对强敌时，基本都需要利用合理搭配武幻来取得胜利，例如对战故事第六章的3大魔兽，装备贯盾术改、乱射术改、封印完全抵抗和不死魂，再配上连舞玉极，带上立即回复觉醒计量槽的道具，就可以有恃无恐的轻轻松松与它们交手。可以说，如果玩家不积极的升级学问所和收集素材来制造强力武幻，那么本作的终盘部分实在是不用玩了。另外还推荐一个武幻就是背水怒涛改，此物和不死魂简直是绝配。



















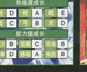




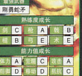










任务揭示板、卫兵与势力图！

本作可以说是完全以任务的形式来进行游戏，玩家在没有执行任务的情况下，一律只能在都市中活动。都市也就是玩家的本阵，在这里可以购买和提升装备能力等等，其中任务揭示板和卫兵就是用来进行依赖和主线任务的。本作的故事模式一共分为六章，在一开始玩家可以选择三大势力中，三十六名武将中的一名来进行游戏。随着故事模式的推进，通过"转生所"，玩家可以陆续使用其他武将来进行战斗。首先玩家必须在任务揭示板上完成固定的依赖，之后再与卫兵对话，就可以进行关键任务推动主线剧情。而在都市中调出菜单，选用"势力图"就可以自由往返于之前的章节中进行游戏。需要说明的是，三大势力前四章的任务是完全相同的。

用"转生"系统来变更使用武将！

本作的故事模式里有魏、蜀、吴三大势力可选，可以通过反复进行故事模式，来增加能够使用的新武将，每通过一个章节，就会有新武将供玩家选择，当通过了五章以后，就可以使用同势力的所有武将。通过全部六章以后，就能选用包括其他势力在内的全部无双武将，这个系统就被称为"转生"，在都市的转生祠中进行。所谓的"转生"，就是直接继承金钱、道具，并使用武将变更为其他武将的系统。在转生之后，故事模式的进度、所获得的武器还有道具状态会维持原状，玩家可以在这样的状态下直接培育其他的武将。不过本作中，转生后武将的等级、能力和武器熟练度是不会继承的，好在武幻和战玉是可以共通使用的。由于转生没有次数限制，也可以将使用武将切换成原来的武将。



灵命反转——生存必须的消耗物

无双系列中加入在战场上使用的消耗物品这个概念是从Wii版的《战国无双KATANA》中登场的。在战前准备中先预备好要在战场上使用的物品，然后在战斗中按L键+方向键就能选择使用。最多只能带5种消耗物品上战场，每种物品也有数量限制。分为回复、强化、即效、投掷、设置5大类，回复类最重要，有主要是以回复体力槽、觉醒槽和异常状态为主。强化类则是在一定时间内加强各项能力。即效类能观察敌人弱点，立刻进入觉醒状态、延长战斗时间。投掷类则是带有各种特效的爆弹。设置类，就是陷阱和战场设施，有攻击敌人的，也有为自己回复或者创造有利作战环境。

横行战场的凶险兵器——武装据点

本作中除了会觉醒化的敌武将、魔化的神兽和各兵种的杂兵外，还有各种各样的武装据点。它们由弩炮、虎炮等固定兵器，雷晶机、独乐刃等移动型轻兵器，还有猛虎战车、武装刀车等重兵器组成。弩炮就是发射弩的箭台；虎炮是发射火焰弹的。雷晶机会瞬移，发射的激光束会造成晕眩，非常难缠。独乐刃是一种近身战的高速回旋刃，常常和其他敌人混合编队出现。猛虎战车能在近距离发射冲击波将玩家吹飞，武装刀车则在近战中发动突击，伤害较大。另外还有水上兵器炮击船，附在墙上的龙牙、鬼铁穿。会移动的炮台石兽炮。以及能释放大量电流的大金刚车。


↑大金刚车释放强烈电流，十分难缠。

重兵器行动的规律都很好掌握，只要熟练了，就很好躲避。雷晶机和独乐刃其实是非常难缠的，它们一般都是两、三个一同行动，玩家尽量优先消灭它们。

育成都市关键道具——"武将卡"

都市是本作中玩家的本阵，其等级最高能升到5级。而升级的方法就是在主菜单中选择"都市育成"。在其中装备武将卡后，在每场战斗结束后，返回都市即可获得经验值，当经验值累计到一定程度就会升级。值得一提的是，不论胜利或败北，都会获得经验值，这样一来就可以快速刷都市的等级武将卡的获得是在都市中随机遇到武将，与其对话就会获得该武将卡，之后再遇到该武将还有机会获得武器熟练度的成长值。武将卡分为四个势力，每张卡都有提升对应都市，六种设施其中之一的能力。区别只是经验值的多少而已，单卡最高提升经验值为30。当特殊武将的卡片组合在一起时，还有发动特殊效果，例如五虎将，将关羽、张飞、赵云、马超、黄忠组合在一起，就会出现锻冶屋+99的效果。一般都是同势力或者有特殊关系的角色，玩家们可以自己去探索，很有乐趣。



↑特定武将卡组合在一起有特殊效果。

除了蜀国的五虎将之外，这里还为各位介绍一些具有特殊效果的卡片组合。同属性的卡片5枚组合，各卡片上记载的育成值+20；同能力的卡片5枚组合，各卡片上记载的育成值+10；同图案的卡片5枚组合，各卡片上记载的育成值+10。孙坚、孙策、孙权、孙尚香，孙家全家组合工房+50；吕布、貂蝉、张辽主仆三人组合则是交易所+30，另外魏国五子良将的组合也是锻冶屋+99。

全武将卡片效果一览

编号	名称	效果	编号	名称	效果	编号	名称	效果
001	曹操	锻冶屋+30	035	甘宁	仓库+18	069	马谡	交易所+10
002	曹丕	学问所+30	036	周泰	工房+18	070	马岱	学问所+8
003	甄姬	仓库+28	037	凌统	よろす屋+18	071	费祎	仓库+8
004	夏侯惇	工房+25	038	小乔	交易所+15	072	糜竺	工房+6
005	典韦	よろす屋+25	039	韩当	仓库+15	073	孟达	锻冶屋+6
006	许褚	交易所+22	040	虞翻	学问所+14	074	雷铜	よろす屋+4
007	夏侯渊	仓库+20	041	朱然	工房+13	075	刘琦	交易所+3
008	张辽	工房+20	042	蒋钦	锻冶屋+13	076	吕布	锻冶屋+30
009	徐晃	锻冶屋+20	043	诸葛瑾	よろす屋+10	077	貂蝉	学问所+28
010	张郃	学问所+18	044	孙休	交易所+10	078	董卓	仓库+25
011	曹仁	よろす屋+18	045	张昭	仓库+8	079	袁绍	よろす屋+25
012	司马懿	交易所+18	046	陈武	学问所+8	080	张角	工房+25
013	郭嘉	仓库+15	047	程普	工房+6	081	袁术	锻冶屋+20
014	曹彰	锻冶屋+15	048	薛综	锻冶屋+6	082	王允	学问所+18
015	曹植	工房+14	049	马忠	よろす屋+4	083	刘璋	仓库+18
016	贾诩	学问所+13	050	鲁肃	交易所+3	084	刘表	よろす屋+16
017	李典	よろす屋+13	051	刘备	学问所+30	085	何进	锻冶屋+16
018	乐进	交易所+10	052	关羽	工房+30	086	华雄	学问所+15
019	于禁	仓库+10	053	张飞	仓库+28	087	高顺	工房+14
020	曹洪	工房+8	054	诸葛亮	锻冶屋+25	088	黄祖	仓库+14
021	郭淮	锻冶屋+8	055	赵云	よろす屋+25	089	公孙瓒	交易所+13
022	夏侯恩	学问所+6	056	马超	交易所+22	090	皇甫嵩	仓库+10
023	满宠	仓库+6	057	黄忠	锻冶屋+20	091	淳于琼	学问所+10
024	牛金	よろす屋+4	058	魏延	学问所+20	092	苏飞	工房+10
025	夏侯尚	交易所+3	059	庞统	仓库+20	093	张任	锻冶屋+8
026	孙坚	仓库+30	060	关平	工房+18	094	张宝	よろす屋+8
027	孙策	工房+30	061	月英	よろす屋+18	095	张梁	仓库+7
028	孙权	学问所+28	062	伊籍	仓库+18	096	张鲁	学问所+7
029	孙尚香	锻冶屋+25	063	王平	交易所+15	097	陈宫	锻冶屋+6
030	周瑜	仓库+25	064	严颜	学问所+15	098	文丑	よろす屋+6
031	陆逊	よろす屋+22	065	高定	锻冶屋+14	099	颜良	工房+5
032	黄盖	交易所+20	066	周仓	工房+13	100	李儒	交易所+5
033	太史慈	锻冶屋+20	067	张苞	よろす屋+13	—	—	——
034	吕蒙	学问所+20	068	陈式	仓库+10	—	—	——

注：同势力、同属性、同能力、同图案等武将卡组合，具有特殊效果。















都市全部设施机能解读！

都市是本作中玩家的本阵，可以说是育成系统的核心所在。共有卫兵、任务揭示板、よろず屋、锻冶屋、工房、学问所、交易所、仓库、转生祠九种设施。其中卫兵和任务揭示板是推进游戏进程的关键，转生祠是切换武将之用。在都市中会随机出现一只熊猫，如果玩家给它一块肉，它则会回赠给玩家稀有素材，例如仙界之灵木。

1 卫兵 2 锻冶屋 3 工房 4 转生祠 5 よろず屋 6 交易所 7 仓库 8 依赖揭示板 ★ 熊猫 4 学问所

六种基础设施详细介绍 等级全部升满后会有特殊奖励

本阵经营——都市建设

1 琳琅满目的百货店 よろず屋

战场上使用的回复道具全部都要在这里购买，可以说这是战斗生存之根本，这里还有各种爆弹和设置的陷阱可以买到。升第二级需要20点经验，素材：竹材×1、木绵布×1。升第三级需要100点经验，素材：桃材×1、绢织物×1。升第四级需要800点经验，素材：槛材×1、黄金の布×1。升第五级需要2500点经验，素材：黑檀材×2、虹色の布×1、虹茧×1。在装备武幻不死魂和鬼神铠以后，回复觉醒槽的酒类成了首选物品，只要觉醒槽不消耗完，玩家就是不死之身。

2 精雕细琢的宝玉店 工房

游戏中生产战玉的地方，当工房达到最高等级时，会出现真·属性玉系列，其中木属性使敌人中毒扣血的效果相当明显，另外真·攻击玉，真·防御玉也都是很不错的战玉。连舞玉极配合高连击数的杀伤效果也不错，非常实用。升第二级需要20点经验，素材：麻纽×1、竹材×1。升第三级需要100点经验，素材：绢丝×1、桃材×1。升第四级需要800点经验，素材：硬革纽×1、槛材×1。升第五级需要2500点经验，素材：金丝×2、黑檀材×1、大河の黄玉×1。

3 有容乃大的储物箱 仓库

这是玩家在游戏中的储物所，与仓库番对话就能存放素材和物品，还能将打到的战利品素材从仓库中提取出来，拿到商店中去兑换金钱。等级高低直接影响仓库的容量。升第二级需要20点经验，素材：麻纽×1、竹材×1，储物上限是125个。升第三级需要100点经验，素材：绢丝×1、桃材×1，储物上限是150个。升第四级需要800点经验，素材：硬革纽×1、槛材×1，储物上限是175个。升第五级需要2500点经验，素材：金丝×2、黑檀材×1，储物上限将达到200个。

4 无奇不有的兑换场 交易所

这里主要是换素材的地点，每次交换是有限制的，不能连续交换。而出现的交换素材也是随机出现的，不过有一个原则就是多数低等素材能换到少数高级素材。相反，也能拿少数高级素材兑换到多数低级素材，这要看具体需要了。升第二级需要20点经验，素材：木绵布×1、麻纽×1。升第三级需要100点经验，素材：绢织物×1、绢丝×1。升第四级需要800点经验，素材：黄金の布×1、硬革纽×1。升第五级需要2500点经验，素材：虹色の布×2、金丝×1、黄水晶×1。

5 玩家赖以生存的大本营 都市

都市中的6项经营设施就是玩家装备和物品的主要来源，每项设施的最高等级为5级，每升一级，设施中就会提供新的物品，升级的方法当然是武将卡。玩家需要不断在战场上获得素材和金钱，因为设施的升级需要各种素材。

随着玩家故事模式章程的推进，玩家所在的都市也会从楼桑村逐渐移动到长安。虽然都市转换了，但基本功能却没有改变。站在都市中央的谜之老人则是游戏的向导，每与他对话一次都能获得非常有用的信息。

都市左上是锻冶屋，这里当然是锻造武器用的，可以锻造全部武将的所有武器。锻冶屋下面是工房，工房职人是为玩家制作各种战玉的。工房的下面是学问所，这里的功能是为玩家研究出各种武幻。这三个设施都需要提供素材才能获得对应的装备。都市的右上方是よろず屋，这里贩卖各种道具，是玩家必须光顾的地方。よろず屋下面是交易所，这里可以用手上拥有的素材和交易商人换取其他素材。都市最右边是仓库，玩家打到的素材和购买的物品都可以存放在此。值得一提的是，当玩家将都市的六大设施升级至最高的5级时，这时各位店老板会各送给玩家一个打造最强武器所需的素材。

重点 学问所，武幻研究中心

不要以为锻造出最强武器后，就能在本作中所向披靡。本作战斗的核心系统其实是武幻。学问所就是制造武幻的地方，升第二级需要20点经验，素材：竹材×1、木绵布×1。升第三级需要100点经验，素材：桃材×1、绢织物×1。



升第四级需要800点经验，素材：槛材×1、黄金の布×1。升第五级需要2500点经验，素材：黑檀材×2、虹色の布×1、君主の书×1。除了配信任务获得的特殊武幻之外，还有不死魂、背水怒涛改、鬼神铠、贯盾术改等究极武幻。

重点 锻冶屋，神兵锻造中心

锻冶屋是本作中提供武器的来源，每升一级就会多出两件武器供玩家选择，升到5级能锻造最高的5星武器。升第二级需要20点经验，素材：木绵布×1、麻纽×1。升第三级需要100点经验，素材：绢织物×1、绢丝×1。升第四级需要800点经验，素材：黄金の布×1、硬革纽×1。

↑锻造了最强武器，再为其配战玉。

升第五级需要2500点经验，素材：虹色の布×2、金丝×1、虹色の短刃×1。弓可以说是本作中非常好用的武器之一。











比翼双飞之贤伉俪击破！

这里指的是击破第六章武幻螺旋中的吕布、貂蝉，以及他们的座骑黑吕、白貂。其实对付他们比对三魔兽简单，要配带弓，尽量与他们周旋。这里推荐装备武幻贯盾术改、乱射术改、背水怒涛改、不死魂，武器用弓，装上真·木属性玉。带上全部的回复觉醒槽的仙酒，和暂时增强攻击力的道具。开始后还是觉醒，之后还是打游击战，用毒来消耗他们的体力。

隐藏要素满载的终极研究！

他势力五名武将转生条件公布！

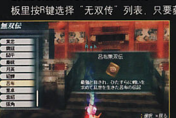
本作中，他势力没有故事模式，想使用他势力的5名武将只有通过转生来实现。在剧情通关到第五章后，任务揭示板会有全任务5星版，完成指定任务即可使用他势力武将。貂蝉，5星难度虎牢关之战过关；吕布，第六章关卡“武幻螺旋”过关；董卓，5星难度　城之战过关；袁绍，第六章关卡“天顶之塔”过关；张角，5星难度黄巾之乱过关。



↑本作中他势力的五名武将全部都是隐藏角色，没有专门的故事模式。

无双武将的铭牌——“无双传”！

无双传是本作中每名武将获得最终武器的必须道具，可以视为是《无双OROCHI》系列中的贵重物品。在武器部分就介绍了，先在关卡的贵重宝箱中，拿取该名武将的“无双传”，全武将无双传获取的具体位置详见下表。然后在任务揭示板里按R键选择“无双传”列表，只要获取了该武将的“无双传”，就会显示出相应的关卡，进入后要挑战该名武将以及他的帮手们。每名武将都会或多或少的复活若干次，每次复活都会比之前更厉害。如果你对自己的操作、装备和携带物品有信心，那么可以连续强秒目标武将过关。过关后就能获得锻造最强武器的最后一件素材，而且在以后的战斗中，再平常也能打出该素材。



全部武将无双传入手地点说明！

无双传	战斗关卡	入手地点
夏侯惇	魏4章，关羽千里行	九宫格房间左上格
典韦	魏4章，宛城脱出战	第一房间打破墙壁，箱子在左侧，需从右边绕道
司马懿	魏5章，五丈原之战	最上面的场景
张辽	魏5章，猛将连破	左面BOSS前一个地图北面
曹操	魏6章，幻惑之地	最右边地图其中一个宝箱
许褚	魏4章，长坂之战	赵云所在地图的北部
夏侯渊	魏5章，定军山之战	黄忠所在地图
徐晃	魏5章，曹操包围网	孔融所在高台的楼梯，右边角落里
张郃	魏5章，操り返す机甲	陆逊所在地图最上方
曹仁	魏5章，石亭之战	左数第三个场景，这里全是老虎
甄姬	魏4章，官渡之战	乌巢里面
周瑜	吴5章，知勇集结	最右方地图内的右上方
陆逊	吴5章，夷陵之战	方块地图左上角
孙尚香	吴4章，连锁する战场	最右边的地图
甘宁	吴5章，合肥之战	右上角地图的左侧
孙坚	吴4章，玉玺争夺战	最上方地图内左侧
太史慈	吴4章，吴郡攻略战	最上方小地图的左上方
吕蒙	吴5章，樊城之战	最右边地图的右下角
黄盖	吴4章，刘表奇袭战	最右边小地图的右下方角落
周泰	吴5章，石亭之战	右下角地图的左上角
凌统	吴4章，夏口之战	右边中间地图的右上角
孙策	吴5章，二つ之道	右边中间地图的右下角
孙权	吴6章，天顶之塔	倒数第二个房间左上角的宝箱
小乔	吴4章，江东平定战	右下角地图的左侧
赵云	蜀4章，阿斗救出	全是狼地图的下一个场景，在对面高地上
关羽	蜀4章，成都制压战	直奔严颜所在场景全灭敌人后，再击破出现的高沛获得西门钥匙，宝箱在最左边房间
张飞	蜀4章，长坂之战	左下角地图的中间
诸葛亮	蜀4章，三顾之礼	第一个场景的右下角
刘备	蜀6章，操り武人	中间地图左下角的宝箱
马超	蜀5章，马谡救出	左上方马谡所在地图的左下角
黄忠	蜀5章，定军山之战	最下方地图的右下角
魏延	蜀5章，夷陵之战	左上方陆逊所在地图的左上角
关平	蜀5章，黒き血潮	最上方中间地图的左上角
庞统	蜀4章，博望坡之战	最右方徐庶所在地图的右上角
月英	蜀5章，五丈原之战	最右侧地图的山顶上
貂蝉	共通2章，虎牢关之战	左侧的区域
吕布	共通6章，黒き暴风	地图右侧第二炮台旁边的下侧平台
董卓	共通3章，下邳之战	倒数第二个场景，毒沼的左下方
袁绍	共通3章，兵粮防卫	在中间地图的右上角，靠近进入上方地图的入口
张角	共通2章，黄巾之残党	左上方的区域

无坚不摧锋芒必露的神兵再临！

最强武器的回归，无疑是KOEI为挽救名誉的诚意设计。本作中每名武将都有一把5星的10级武器，为最强武器。例如豪龙胆、闪飞燕、无双方天戟等系列最知名的武器都再次登场。也有像双龙一对剑、幻兽双牙、灵王爪、森罗万象剑、姬宝兰等诸多新的最强武器登场。最强武器需要在都市中将锻冶屋的等级提升到5级，然后就会出现最强武器合成素材提示，找齐相应要求的4件素材就能打造出最强武器！要说明的是，打造最强武器的前两件素材都可以在故事模式第六章的宝箱里取得；而第三件素材基本是在第六章击破强敌掉落的。最珍贵的是第四件素材，其需要先在关卡里获得该名武将的“无双传”，“无双传”都是分布在所有关卡里的固定位置的贵重宝箱里。在城镇里的揭示板上按R键切换任务就会发现“无双传”任务，进入后击败相应的武将，过关后就会自动获得该武将打造最强武器所需的最后一个独有素材，独有素材和无双传是对应的。



全部武将最强武器锻造素材公布！

魏势力		
武将	武器	锻造素材
夏侯惇	崩击	仙界の棒×3、仙界の巨块×2、白虎の斗气×1、忠臣の怀刀×1
典韦	狱碎铁	仙界の巨块×3、仙界の短刃×2、朱雀の斗气×1、恶来の锁×1
司马懿	秘贤爪	仙界の巨块×3、仙界の长刃×2、黄龙の斗气×1、策士の衣×1
张辽	幻兽双牙	仙界の广刃×3、仙界の长刃×2、白虎の斗气×1、猛将の指南书×1
曹操	倚天の奸剑	仙界の短刃×3、幻の丝×2、朱雀の斗气×1、青州の兜蓑×1
许褚	蚩尤瀑布碎	仙界の棒×3、仙界の巨块×2、玄武の斗气×1、虎痴の环×1
夏侯渊	鹰视弓	仙界の灵木×3、仙界の广刃×2、玄武の斗气×1、锐利な矢尻×1
徐晃	钢秀牙断	仙界の广刃×3、仙界の巨块×2、青龙の斗气×1、求道者の刃×1
张郃	灵王爪	仙界の短刃×3、仙界の长刃×2、朱雀の斗气×1、美しい水墨画×1
曹仁	豪腕坚牢	仙界の广刃×3、幻の布×2、黄龙の斗气×1、刚健な甲冑×1
曹丕	森罗万象剑	仙界の长刃×3、仙界の短刃×2、玄武の斗气×1、冰の花×1
甄姬	诱	仙界の棒×3、仙界の广刃×2、青龙の斗气×1、诱惑の指轮×1
吴势力		
武将	武器	锻造素材
周瑜	阳晓红	仙界の灵木×3、仙界の棒×2、朱雀の斗气×1、天下二分の书×1
陆逊	闪飞燕	仙界の短刃×3、仙界の长刃×2、朱雀の斗气×1、大都督の证×1
孙尚香	姬宝兰	仙界の灵木×3、仙界の长刃×2、朱雀の斗气×1、弓腰姬の弦×1
甘宁	炎刃星	仙界の短刃×3、仙力材×2、玄武の斗气×1、游侠の铃×1
孙坚	古锭刀真打	仙界の短刃×3、仙界の广刃×2、朱雀の斗气×1、传说の印章×1
太史慈	真虎扑殴狼	仙界の巨块×3、仙界の棒×2、黄龙の斗气×1、约束の证×1
吕蒙	不灭刃	仙界の广刃×3、仙界の长刃×2、黄龙の斗气×1、知勇の竹简×1
黄盖	灭海鞭	仙界の棒×3、仙力材×2、白虎の斗气×1、老练の腰袋×1
周泰	刻命	仙界の短刃×3、仙界の灵木×2、青龙の斗气×1、护卫の药汤×1
凌统	大旋风	仙界の灵木×3、仙界の巨块×2、白虎の斗气×1、破れた果し状×1
孙策	大霸王闪	仙界の广刃×3、仙界の棒×2、玄武の斗气×1、小霸王の冠×1
孙权	天神皇龙剑	仙界の短刃×3、仙界の巨块×2、白虎の斗气×1、后继者の证×1
小乔	乔佳丽	仙界の灵木×3、仙界の棒×2、青龙の斗气×1、华の发饰×1
蜀势力		
武将	武器	锻造素材
赵云	豪龙胆	仙界の长刃×3、幻の布×2、玄武の斗气×1、刚枪の破片×1
关羽	黄龙偃月刀	仙界の广刃×3、仙界の长刃×2、朱雀の斗气×1、春秋左氏传×1
张飞	刚勇蛇矛	仙界の长刃×3、仙界の巨块×2、白虎の斗气×1、桃园の酒×1
诸葛亮	天翔羽扇	仙界の灵木×3、仙界の短刃×2、青龙の斗气×1、出师表×1
刘备	双龙一对剑	仙界の短刃×3、仙界の长刃×2、青龙の斗气×1、大望の杯×1
马超	破天大剑	仙界の长刃×3、仙界の巨块×2、黄龙の斗气×1、锦の手纲×1
黄忠	黄仙弓	仙界の灵木×3、仙界の棒×2、白虎の斗气×1、老将军の矢×1
魏延	怜块	仙界の棒×3、仙力材×2、黄龙の斗气×1、骨の烛台×1
关平	升龙戟	仙界の广刃×3、仙界の长刃×2、朱雀の斗气×1、武神の画×1
庞统	豪风神杖	仙界の灵木×3、仙界の巨块×2、白虎の斗气×1、连环の锁×1
月英	舜月	仙界の灵木×3、仙界の短刃×2、玄武の斗气×1、精巧な木细工×1
他势力		
武将	武器	锻造素材
貂蝉	甘薰	仙界の棒×3、仙力材×2、天の秘宝×1、舞姬の二胡×1
吕布	无双方天戟	仙界の广刃×3、仙界の长刃×2、地の秘宝×1、飞将の羽饰×1
董卓	大魔皇扑	仙界の棒×3、仙界の巨块×2、黄龙の斗气×1、豪华な大杯×1
袁绍	一品剑	仙界の短刃×3、仙力材×2、白虎の斗气×1、名家の埋藏金×1
张角	轰火神杖	仙界の灵木×3、仙界の巨块×2、朱雀の斗气×1、黄色い布片×1

注：刷稀有素材推荐关卡。青龙の斗气打第6章“操り武人”的刘备；黄龙の斗气打第6章“天顶の塔”的袁绍；朱雀の斗气打第5章“幻惑の地”的赵弘；白虎の斗气打第6章“黒き风暴”的高顺；玄武の斗气打第6章“操り武人”的许褚。

官方配信——未知谜之强敌来袭！

2009年2月26日，在本作发售的同时，官方通过PlayStation Store向广大玩家进行了第一配信，添加了4个任务。玩家通过PS3或者PSP的无线LAN就能下载，之后在任务揭示板里选择配信部分就可以直接进行。官方预定下次配信是3月5日，由于在本期截稿日之后，只好在下期研究中为各位放送全部的配信攻略了。配信任务里可以获得以“电击プレイステーション”、“ファミ通”、“ITmedia+D Games”、“GAME Watch”、“ゲーマガ”等各大业界权威媒体署名的强力装备。首次配信的任务，“ポリタンを救え”过关后就能获得最强武器之一——电击战斗扇。而“蓝亭の战い”过关后则可以获得究极武幻之一——IT武幻。另外还有“斗技场の覇者”和“マルチアタック考”两个任务。另外还有很多强力装备都会在之后的几波配信任务中放出，已知的有电击雷光剑、电击雷光铁球、ファミ通大剑、熊田棒、电击PS武幻、V龙武幻和ファミ通武幻，全部都是5星级的最强武器和究极武幻。3月5日配信任务的奖励就是ファミ通武幻。



↑如上图中所示，这就是最强武器之一的电击战斗扇，是小乔专用的。

激斗远吕智！挑战魔王再临任务！



↑如果PSP里有《无双OROCHI 魔王再临》的存档，就能挑战魔王真・远吕智。

如果你的PSP里有前作《无双OROCHI 魔王再临 携带版》的存档，那么依此通过故事模式后，调查任务揭示板，按R键就会出现“魔王再临”的系列特殊任务，一共有4项任务。通过故事模式第一章会出现“远吕智の野望”，BOSS是远吕智，消灭一次后会复活，还会有曹操、孙坚、刘备三巨头助阵。通过故事模式第三章的“下邳之战”会出现“平清盛、愤慨”，BOSS是平清盛，会回复，要速杀。通过故事模式第五章的“首都之战”会出现“妲己の企み”，BOSS是妲己，会发动分身。通过故事模式第六章的“武幻螺旋”会出现“真・远吕智、再临”，BOSS是真・远吕智，消灭一次后会复活，还会有吕布、貂蝉、董卓三人助阵，敌方阵容相当强大。

威震虎牢关！魔兽“辟邪”击破！

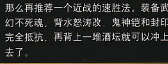
辟邪是本作中的强敌之一，是镇守虎牢关的神兽。要想在第二章过关，必须将其击破，打它一定要装备木属性玉的弓。首先要用近战武器将地图4个角的虎栏关闭，然后再与张辽交手，用弓箭射他，主要目的是让其中毒，然后不停的闪避，反复循环。接着貂蝉和吕布也会出阵，依然是让他们三个中毒扣血。将三名武将清理后，就可以从墙边上到辟邪的背部，然后锁定它的角进行攻击，只要注意用连许跳跃来躲避它双角放出的雷电光球，如此反复，那么胜利只是时间问题。



↑虎牢关的辟邪可是本作中的强敌之一，单兵作战需要一些战术和技巧。

封印守护神，死凤、死虎、死龙击破！

游戏进入第六章，三势力的终章会分别对阵三国的守护神，它们被吕布魔化，魏凤、吴虎、蜀龙变为死凤、死虎、死龙。这里推荐一个打法，当然只是个人的战法，仅供参考。装备武幻贯盾术改、乱射术改、封印完全抵抗、不死魂，武器用弓，最好用姬宝兰、黄仙弓等至高武器，装上连舞玉极。带上全部的回复觉醒槽的仙酒，开始后觉醒，之后就是保持觉醒状态一直冲刺回避，用锁定射击即可。如果你不想用弓，那么再推荐一个近战的速胜法。装备武幻不死魂、背水怒涛改、鬼神铠和封印完全抵抗，再背上一堆酒坛就可以冲上去了。





↑死龙是蜀国的守护神魔化而来，比死凤要好对付不少。



一死虎是吴国的守护神魔化而来，因为它只能在地上跑，所以比较好打。

全部武幻，发动效果详细解说列表

武幻名称	装备效果
连续跳跃	跳跃回数增加1
连续突进	冲刺回数增加1
活力锻炼	使用回复道具效果上升
回复扩大	对同伴使用回复道具效果上升
大飞翔	跳跃力上升
共有觉醒强化	联合作战时，联合魂入手量增加
高速起上	倒地后快速起身
空中浮游	空中浮游状态
背水怒涛	濒死状态攻击力上升
连续跳跃改	跳跃回数增加2
连续突进改	冲刺回数增加2
觉醒增加	觉醒槽增加量少量回复
大飞翔改	跳跃力大幅上升
生命增加	体力槽少量回复
不倒浮游	浮游中受到攻击也不会坠地
标的心眼	显示敌弱点
炼气术	蓄力强攻击中，觉醒槽增加量上升
高速跳跃	跳跃速度上升
挑发	容易被敌人主动攻击
短期决战	蓄力强攻击的蓄力时间缩短
防御锻炼	不会被破防
兽话术	不会受到动物系敌人的攻击
连续突进极	冲刺回数增加3
空中浮游改	持续空中浮游状态
活力锻炼改	使用回复道具效果大幅上升
觉醒增加改	觉醒槽增加量回复
生命增加改	体力槽回复
背面防御	能防御从背后受到的攻击
八方眼	弓箭射击范围扩大
背水怒涛改	濒死状态攻击力大幅上升
炼气术改	蓄力强攻击中，觉醒槽增加量大幅上升
邻人再起	自己体力耗尽时，周围同伴体力回复
短期决战改	蓄力强攻击的蓄力时间大幅缩短
觉醒增加极	觉醒槽增加量大幅回复
获得幸运	过关时获得的战利品增加
生命增加极	体力槽大幅回复
V龙武幻	用不可思议的力量使跳跃回数增加
ファミ通武幻	用不可思议的力量，在濒死时使攻击力上升
高速突进	冲刺速度上升
协力防御强化	全员防御力上升
协力攻击强化	全员攻击力上升
协力抵抗强化	全员抵抗力上升
冲击气功波	觉醒的瞬间将周围敌人吹飞
威吓气功波	觉醒的瞬间让周围敌人气绝
刚突进	冲刺中将敌人撞飞
气力集中	觉醒时，觉醒槽消耗量略微减少
空战巧者	空中攻击对敌人的伤害量增加
高速突进改	冲刺速度大幅上升
自动受身	自动空中受身
生命粉碎	对人型敌人的伤害量增加
兵器粉碎	对兵器型敌人的伤害量增加
痛转化	受到攻击，觉醒槽消耗量减少，体力回复
乱射术	间接攻击的弹数增加
闪空波	冲击波的范围扩大
活力气功波	觉醒的瞬间，周围同伴的体力回复
无形突进	冲刺时隐身
战神铠	受到直接攻击的伤害量减少
无双铠	受到间接攻击的伤害量减少
贯盾术	无视敌防御造成伤害
属性强化	属性攻击的伤害量增加
生命吸收	命中敌人后体力回复
连系体术	出招后没有破绽
刚突进改	冲刺中将敌人强力撞飞
毒波动	自身周围放出毒之波动
燃烧波动	自身周围放出燃烧之波动
重力波动	自身周围放出重力之波动
气绝波动	自身周围放出气绝之波动
冻结波动	自身周围放出冻结之波动
封印波动	自身周围放出封印之波动
解放波动	自身周围放出解放之波动
共有连击强化	联合攻击槽增加量上升
无伤受止	受到攻击时有一定几率不会减少体力
钢身体	无视地形伤害
气力集中改	觉醒时，觉醒槽消耗量减少
生命分配	攻击命中后，同伴全员体力回复
空战巧者改	空中攻击对敌人的伤害量大幅增加
生命粉碎改	对人型敌人的伤害量大幅增加

武幻名称	装备效果
兵器粉碎改	对兵器型敌人的伤害量大幅增加
痛转化改	受到攻击，觉醒槽消耗量减少，体力大幅回复
乱舞师范	发动无双乱舞后仍然维持觉醒状态
冲击气功波改	觉醒的瞬间将周围敌人强力吹飞
威吓气功波改	觉醒的瞬间让周围敌人强力气绝
缩地术	高速进行短距离冲刺
战神铠改	受到直接攻击的伤害量大幅减少
无双铠改	受到间接攻击的伤害量大幅减少
乱射术改	间接攻击的弹数大幅增加
闪空波改	冲击波的范围大幅扩大
鬼神铠	觉醒中，攻击伤害大幅降低
活力气功波改	觉醒的瞬间，周围同伴的体力大幅回复
刚突进极	冲刺中将敌人最大程度撞飞
毒波动改	自身周围放出强力毒之波动
燃烧波动改	自身周围放出强力燃烧之波动
重力波动改	自身周围放出强力重力之波动
气绝波动改	自身周围放出强力气绝之波动
冻结波动改	自身周围放出强力冻结之波动
封印波动改	自身周围放出强力封印之波动
解放波动改	自身周围放出强力解放之波动
生命吸收改	命中敌人后体力大幅回复
属性强化改	属性攻击的伤害量大幅增加
贯盾术改	无视敌防御造成大幅伤害
气力集中极	觉醒时，觉醒槽消耗量大幅减少
生命分配改	攻击命中后，同伴全员体力大幅回复
无伤受止改	受到攻击时有高几率不会减少体力
一闪	对阵弱敌时，一击必杀
解放完全抵抗	解放异常状态完全防御
封印完全抵抗	封印异常状态完全防御
冻结完全抵抗	冻结异常状态完全防御
气绝完全抵抗	气绝异常状态完全防御
重力完全抵抗	重力异常状态完全防御
燃烧完全抵抗	燃烧异常状态完全防御
毒完全抵抗	毒异常状态完全防御
不死魂	只要觉醒槽未消耗完，体力就不会归0
IT武幻	用不可思议的力量，释放雷属性的波动
电击PS武幻	用不可思议的力量，在攻击时全员体力回复
乱舞・猛毒弹	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・业火炎	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・土块弹	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・电击石	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・冰结弹	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・封印弹	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・飞光弹	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・毒旋风	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・炼飞砾	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・重飞砾	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・飞雷击	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・冰巨岩	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・暗黑球	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・扩散光	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・毒龙卷	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・毒矢雨	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・狱炎块	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・火矢雨	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・巨岩柱	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・土矢雨	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・雷神拳	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・雷矢雨	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・零度柱	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・冰矢雨	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・影柱	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・阴矢雨	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・辉石柱	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・阳矢雨	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・毒津波	无双乱舞中，木属性攻击追加
乱舞・火炎波	无双乱舞中，火属性攻击追加
乱舞・重津波	无双乱舞中，土属性攻击追加
乱舞・雷光波	无双乱舞中，金属性攻击追加
乱舞・大雪崩	无双乱舞中，冰属性攻击追加
乱舞・暗津波	无双乱舞中，阴属性攻击追加
乱舞・太阳波	无双乱舞中，阳属性攻击追加
乱舞・幻泡	无双乱舞中，泡玉攻击追加

注：本作的武幻通过巧妙的搭配，能衍生出多种令人震惊的超强效果，请仔细探索。

龍が如く3™

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙如3			2009年2月26日
	动作冒险	SEGA	7980日元	日版
	蓝光光盘	1人	669KB	17岁以上

由SEGA制作的《龙如3》终于在PS3主机上登场了。这是继《龙如见参》之后名越稔洋制作的又一部《龙如》系列作品，也是这个系列正统作的第三部。游戏承继了2代的剧情，人中之龙桐生一马的故事在前作结束2年之后重新展开。游戏从画面到系统实现了全面进化，不但保持了系列的风格，游戏内容也更加丰富，情节更引人入胜。所有喜欢《龙如》的玩家，绝对不能错过这部优秀的作品。

在黑道的江湖世界什么是道义？

继承前作的部分

3代的设定基本上以前2作为蓝本。本作的舞台和2代一样分为2部分。一处是大家都熟悉的东京神室町，另外一处从大阪转移到冲绳，在当地的繁华都市区，名为“琉球街”。游戏的系统主体上也和前面两代相同，从最基本的战斗、升级、存档到冒险、分支剧情、储物柜、特技习得、酒吧追女，只要熟悉前两代就不会有什么问题。游戏的娱乐部分追加了一些新的内容，如真正的高尔夫球、钓鱼、卡拉OK等等，交通工具方面，琉球地区追加了轻轨（モノレール），因为有月票所以可以不花钱乘坐。另外还有出租三轮车（俗称：摩的）。



←像真岛吾朗这样的角色每代都有，绝对是邪派与搞笑的重要人物。

新要素 武器改造与升级

除了和前两代一样在战场上捡到武器之外，这一代又追加了专门买卖和改造武器的商人（就是2代里那个专门改造玩具枪的宅男）。玩家可以在武器店里购入现成的武器，使用之后的武器可以进行修复和改造。玩家从武器商人那里购入新的武器配方之后，可以用素材合成出新的武器来。玩家可以在战斗之前在身上装备3件武器，在战斗的时候按方向键可以轻松切换武器与空手格斗，在对付特定敌人的时候，有的武器是有特效的，要根据情况灵活地使用。



新要素 追踪战与逃亡战

“追踪”是本作新追加的一个重要内容。玩家在特定的剧情中，将对特定角色展开追击。追击的时候按住R2为加速跑，按×键跳跃。在接近对手的时候按□键可以撞击敌人，当敌人的体力被撞没的时候就追踪成功了。在突然有拦路的东西（如汽车）出现的时候，会出现×键的提示。在加速跑状态碰上人群或者障碍物都会使速度降到零。另外加速跑是会消耗不少体力的，一旦体力耗尽，或者距离拉得太远的时候，追踪就会失败。逃亡战和追踪战的唯一区别就是主角变成逃跑的一方，一旦被敌人追上就会损失大量体力，体力耗尽为失败。因此在跑的时候尽量避开障碍是最关键的部分，一定要注意。

自我领悟技能“天启”

本系列的技能基本上通过2种方式获得：一种是在升级心技体极的时候出现新技能，另外一种是找专门的人去习得。不过3代继承了《龙如见参》中的新技能学习方式：“天启”，玩家在街上用主观视点观察路人，当遇到特定对象的时候，屏幕上会出现按○键的提示。之后这些路人会做出一些匪夷所思的动作，同时屏幕中出现QTE的提示，输入指令之后还要回答这个路人的一个问题，最后桐生就会领悟到新的技能。

游戏基本操作	
左摇杆	控制主角移动
方向键	移动光标/切换武器
右摇杆	转换视角
□键	普通攻击
△键	重攻击
○键	投技/决定
×键	躲闪/取消
L1	防御
L2	调整视角
L3	地图显示切换
R1	锁定目标
R2	挑衅/加速跑
R3	主观视角

一章 别れと旅立ち

墓地

调查任何一座墓都可以引发剧情，这时可以回忆1代和2代的剧情。也可以选择不回忆，之后和狭山对话。小地图上出现的红点是目的地，以后发展剧情的时候只要前往这些地方，就可以把主线剧情推进下去。

神室町

在スターダスト前与ユウヤ对话，之后和遥一起逛街，在商店为她买一瓶タウリナー。之后在柄本医院前与街のチンピラ战斗（教学战1），之后进入柄本医院，与柄本和一辉对话。之后再与遥对话，选择“ここで待っていてくれ”。来到剧场前广场，与街のチンピラ战斗（教学战2）。随后来到ミレニアムタワー前，与西田对话得到スタミナンX×2。

ミレニアムタワー

乘坐电梯来到顶层，与BOSS真岛吾朗战斗。战斗的时候尽量使用□□□△△连续攻击。在敌人的HP减少到一定程度的时候，会自动进入追击状态。此时需要连打R2，之后按△键使用追讨技。在HP不多的时候使用スタミナンX，即可轻松取胜。胜利之后进入第二章。

二章 出会い

アサガオ

可以使用“おじさんの部屋”了，在这里可以存档、交换道具、查看以前的动画、回顾前面2代剧情，以及查看目前的游戏数据统计。之后来到アサガオ前路地与旁边的老婆婆对话，再到アサガオ前的沙滩上与泉对话，从アサガオ前路地走到头可以前往琉球街。

琉球街

在琉球通り东的Mストア前发生剧情，之后与BOSS岛袋力也战斗。路边有很多东西可以拿来砸人，而且力也不是很厉害，如果担心打不过的话，可以在质屋买一个御守り（300日元）装备上。打败力也之后，和他一起前往公设广场北边的琉道一家事务所，剧情结束之后自动进入第三章。

三章 权力来袭

アサガオ

在アサガオ的部屋与志郎对话，之后去海滩找太一、三雄，再返回部屋与志郎对话。之后在前庭与太一对话，再回部屋找志郎，对话结束之后在アサガオ前路地与邻居宫良对话，剧情结束之后来到琉球街。

琉球街

这时开始出现分支任务。在公设广场北与“怪しい老人”对话，可以进入琉球赌场。之后搭乘出租汽车或者轻轨到ゴルフ场。

南洋カントリークラブ

与前台服务员对话，之后和赤坂一起打高尔夫球。无论胜负都没有关系，而且打不好可以重来。打完三局之后，就可以回琉球街，乘轻轨返回アサガオ了。

アサガオ

在アサガオ前与赤坂对话，剧情结束之后在部屋和绫子对话。之后召集大家，各人的位置如下：部屋－绫子；厨房－遥；盥洗室－理绪奈；前庭－エリ、泉；路上－太一；沙滩－宏次、三雄、志郎。和他们对话之后进入食堂开会，会议结束之后回到部屋遇到エリ，剧情结束之后到沙滩上找到她，了解情况之后返回食堂，之后再前往厨房。所有的剧情结束之后，在门口和力也对话，自动前往琉球街。

琉球街

和力也一起去琉道一家事务所。此时遇到敌人的时候力也会参加战斗。剧情之后在琉球通り的交差点与某阿姨对话，之后到初町，在电话亭（存档点）那里和玉城组构成员战斗。之后来到初町西的玉城组事务所，遇到武器商人。剧情结束之后可以在武器屋购买装备了（推荐买一件防具装备上）。之后回到玉城组事务所，一路干掉拦路的玉城组构成员，一边注意防备敌人的突然袭击（用QTE回避）。进入4F之后，敌人会包围上来。清理所有敌人之后可以进入里面，与BOSS玉城铁生战斗。BOSS一开始只使用小刀攻击，在一定距离的时候会扔飞刀。对付他最好的方法是用沙发来回猛抡，在扣掉他一部分血之后再肉搏。干掉玉城之后进入第四章。

四章 描かれた男

アサガオ

与遥对话之后休息（晚上可以和遥一起去琉球街玩）

第二天在路上与戴草帽的男子（与那城）对话，之后可以找与那城修行，获得使用双截棍等棍系武器的能力。之后可以前往琉球街。

琉球街

在初町北边发现流浪狗。之后是追逐战。一直按住R2，很快就可以追到跑掉的狗。注意在拐弯的地方从内侧拐可以节省时间。最后在初町北侧追到狗，之后可以选择给狗吃什么东西。如果给狗吃汉堡包，就从スマイルバーガー购买。之后要给狗买东西，至于买什么就看玩家自己的选择了，具体的入手方法如下：

名称	入手场所
ゴムボール	在アサガオ部屋与宏次对话后得到
ねこじゃらし	在アサガオ前的沙滩与宫良对话
ぬいぐるみ	在アサガオ孩子们的部屋的架子上
骨	在Mストア等2间店铺转一转

之后来到初町北发现狗的地方，遇到玉城组构成员，剧情结束之后回到アサガオ。

アサガオ

在アサガオ前与力也对话，之后与邻居宫良对话。前往琉球街，为三雄购买衣服和饰品。

琉球街

在琉球通り的交差点与服装店的店员对话，选择服装与饰品（选择内容都无所谓），最后以2000日元的价格购入。

アサガオ

在路上与力也对话，之后走出アサガオ，与理绪奈对话，前往琉球街。

琉球街

在琉球通り东的储物柜前的广场找到三雄，之后回到アサガオ，与宏次对话。再来到沙滩上，玩打棒球的迷你游戏，打中10颗球即可。之后与一个叫晶的孩子对话，向孩子交代完留守事项之后，在アサガオ前与遥对话，准备去空港。得到去东京的机票之后，和遥一起前往琉球街。

琉球街

进入公设市场之后在里面转一转，之后回到入口。回到轻轨站，在前往空港之前遇到マック，对话，习得天启。之后乘轻轨前往冲绳空港，前往东京神室町。



神室町

在スターダスト与BOSS长谷部战斗。ユウヤ和一辉会一起作战，首先收拾周围的杂兵，之后对付长谷部。在使用投技+追讨对他很有效，在他的HP减少到一定程度之后会用刀攻击，可以利用楼梯的阶段差一边牵制一边耗他的体力。之后反复寻找机会攻击，直到把他的体力耗空。打败BOSS之后进入第五章。

五章 战いの幕开け

神室町

前往ミレニアムタワー。注意路上有警察巡逻，按照以下路径迂回前进：天下一通り里路地→中道通り→中道通り里→ピンク通り→中道通り里。在中道通り里警察官旁边的路地中，与BOSS黒スーツの男战斗。这些敌人中“谜の外国人A”是强敌，先干掉其他杂兵再集



中对付他。注意被他踢中的话很容易陷入气绝状态。BOSS战结束之后追踪穿黑色衣服的男子。注意按R2加速跑，□键冲撞。将黑衣人的体力耗完之后就可以抓住他。之后前往ミレニアムタワー，乘电梯来到风间组事务所。剧情结束之后进入第六章。

六章 协力者

神室町

主角一上来就被警察追逐，这时要尽快逃到地图上标记的目的地。逃跑的时候注意不要让警察抓住，被抓之后立即连打×键否则体力会损失很快，全部耗光就OVER了。在逃跑的时候尽量别撞到障碍物（不过最重要的还是躲警察），如果失败，还可以继续挑战。到达目的地之后，遇到伊达。对话之后跟着他一起走，注意他走你也走，他跑的时候才能跟着一起跑。到达目的地ニューセレナ之后，继续与伊达对话。剧情结束之后这里就可以作为根据地使用了。

从店里出来之后，力也打来电话。之后按照他的提示，到4个便利店找他。不管顺序如何，在去过最后一个便利店之后才能收到力也的电话。之后来到儿童公园与锦山组构成员战斗，力也会加入。之后和力也一起来到ホテル赤レンガ，在4F打倒锦山组构成员之后进入亮灯的房间，发现神田，但是被他跑掉了。之后分别调查603、406和704号室，发现神田，之后追着他一直到最里面的房间，与BOSS神田强战斗。首先把这里能用的武器都用完，当BOPSS的血减少到一定程度之后他就会用墙上的石板攻击，必须用QTE躲开，否则会损失惨重。最后把他打到床上，连打□键将其结果。

之后回到神室町，带着力也一起观光。吃完饭购完物之后，伊达打来电话。到ニューセレナ前找到一个叫伊吹的人，和他对话之后，可以执行ヒットマン任务。之后再回ニューセレナ找伊达，对话结束之后进入第七章。

七章 真岛吾朗

神室町

前往西公园。从厕所进入赛の河原。

赛の河原

在这里遇到真岛，进入斗技场，与BOSS真岛吾朗战斗。这次他会使用短刀，防御无效。在一开始的时候按住R1锁定目标后可以有效地用△键进行攻击。他的HP减少之后会高速移动，还要注意用QTE回避他的必杀技。补充体力和气力，多坚持几个回合就可以将其打败。之后自动进入第八章。

八章 绘图を描く男

赛の河原

从现在开始，可以在斗技场挑战。真岛组可以作为根据地使用，之后离开赛の河原，营救被绑架的力也。在离开之前整理物品，多准备一些回复的道具。从离开赛

の河原开始一直到本章的最后都是不间断的战斗，对手是中国系的黑社会成员“蛇华”。

神室町

与蛇华构成员战斗。优先解决用枪的敌人，注意用自行车做武器的敌人，从远处用武器投掷之后再近身攻击。之后一条路杀下去，与蛇华干部构成员战斗。注意周围不断出现的杂兵，当干部的HP减少之后他会逃走，之后追上去，破坏路障继续前进。一直追着蛇华干部往前走，最后把他撞倒捉住。一直追到底，干掉拦路的蛇华构成员，对付使刀的敌人，用自行车攻击比较有效。最后与BOSS刘家龙战斗。最初BOSS使用青龙刀攻击，在HP减少之后改用拳术，最后使用铁爪。在BOSS使用武器的时候注意回避，之后找好破绽集中攻击。打倒BOSS之后进入第九章。

九章 谋略

赛の河原

与力也对话，之后来到神室町。

神室町

到的士那里，送力也回冲绳。之后田宫打来电话，回到ニュ—セレナ前，与伊达对话。之后与伊达一起来到ミレニアムタワ—前，与田宫的秘书对话，到达国会议事堂。

国会议事堂

与田宫对话，依次选择推进剧情，最后在出口与セキュリティポリス战斗。敌人的数量很多，后半部分会出现很多使用电棒的敌人，但是敌人的总体力量不高，干掉这些杂兵之后，自动进入第十章。

十章 男の决着

神室町

乘坐的士到空港，前往冲绳（机票价格3万日元）。

琉球街

乘坐轻轨前往アサガオ。

アサガオ

在アサガオ前发生剧情。到沙滩前与太一对话，在一连串的剧情之后，前往琉球街。

琉球街

一直等到力也发来短信，琉道一家可以作为根据地使用。之后等力也发来第二条短信，来到沙滩上的擂台，回到アサガオ。

アサガオ

在沙滩与力也对话，之后是一场摔跤的表演赛“ドラゴンマスクVSリッキ—マスク”，根据孩子的要求，按照屏幕上的提示进行战斗。之后与遥对话，前往琉球街。

琉球街

在琉球通り西与遥对话，之后在初町西找到遥，对话之后来到轻轨之前与遥对话，之后返回アサガオ。

アサガオ

进入アサガオ之后发售剧情，前往琉球街。

琉球街

在初町北观察遥的举动，一直等到2人组出现的时候，选择“乗り入む”（如果在警官来的时候选择“乗り入む”的话就会被警察追击）。之后与伪造カ—ド屋战斗。战斗结束之后回到アサガオ。

アサガオ

进入アサガオ之后，发售剧情。在部屋与绫子对话，走出部屋之后与遥对话，翌日在食堂召开会议，与全员对话，剧情之后开始寻找绫子的下落，前往琉球街。

琉球街

在储物柜前与绫子对话，之后一直追着绫子跑，但是不能在追踪的时候使用撞击，一直追到她的体力耗尽即可。之后回到アサガオ。

アサガオ

剧情之后，田宫打来电话，前往琉球街。

琉球街

在初町的交差点与“キャッチの男”对话。之后到初町北的CANAL GRANDE前，与店门口的人对话，进入店内。之后与BOSS风间让二战斗。注意BOSS擅长使用投技，一开始的时候使用椅子攻击，在BOSS使用必杀的时候，注意QTE的提示。在风间出于红气状态的时候，使用“古牧流受け流し”或者“虎落”可以有效地攻击。因为敌人很强大，在战斗之前最好备足回复道具和武器，以备不时之需。战斗结束之后进入第十一章。

十一章 危机

琉球街

前往アサガオ，剧情之后回到琉球街。アサガオ已经被夷为平地，这时只能使用琉道一家的根据地了，之后乘坐的士到斗牛场。

斗牛场

与玉城组构成员战斗，注意夺取敌人的武器。在进入斗牛场的时候注意QTE的提示。连打△键将牛推飞。之后与BOSS玉城铁生战斗。他会使用手枪，还会召唤杂兵。可以从杂兵手里夺取武器，之后集中攻击他。注意在打斗的时候多用回避反击，杂兵会反复出现，所以可以反复夺取武器，打倒玉城。战斗结束之后进入第十二章。

十二章 野望の果て

神室町

和遥一起来到神室町，与CIAの男对话。来到ニュ—セレナ，与伊达对话。准备好装备和回复道具，之后与遥对话，选择“东都大病院へ向かおう”，就可以进入最后的剧情（之后就不能进行分支任务了）。乘坐的士前往东都大病院，进去之后是连续的战斗，敌人是白峰会构成员。优先打倒使用刀和枪的敌人，在4F打倒白峰会若头，前往大吾病房。

之后在联络通路打倒持武器的构成员，乘坐电梯到楼上，注意用枪的敌人，这时出现使用散弹枪的敌人，一直到25F，在病室内与BOSSCIAの男战斗。注意敌人会使用4连击，先用椅子进行削弱，在适当的情况下追讨攻击。打倒敌人之后前往屋顶。在25F大厅内与CIA工作员战斗，随后刚才的BOSSCIAの男再次出现，使用双枪攻击，可以用刚才从CIA工作员手中夺取的手枪应战。子弹打完之后，用桌子和花瓶等武器进行回转攻击。

之后乘电梯来到屋顶，在电梯内与CIA工作员战斗。来到屋顶之后，挑战最后的BOSS峰义孝。最终BOSS和历代一样，不使用武器，但是肉搏的本领极高。这时候需要即时躲避，在适当的时机还击。在战斗中会出现QTE的输入，在最后BOSS会聚气，趁他不能动的时候集中攻击，打倒BOSS之后就可以看到最终画面了。

《龙如3》背景剧情完全解析，桐生一马感言：踏入江湖是我的命

壹 江湖纷争暂告平息 人中之龙潜伏南国

经过《龙如》和《龙如2》的故事之后，曾经作为东京最大的帮派组织东城会第四代继承者的“堂岛之龙”桐生一马，对于黑道中勾心斗角、争权夺利的事情已经没有任何兴趣。随着韩国系黑社会组织“真拳派”的覆灭，桐生决心彻底离开这个是非之地，带着养女泽村遥去冲绳隐居。在《龙如3》的开头，我们看到了2代结尾的一幕，桐生和遥在墓地凭吊去世的亲人和朋友之后，遇到了前来送行的狭山薰。经过2代的种种悲欢离合之后，薰决定继续实现自己作为警察的梦想，主动要求去美国进修，预计在归国之后转到警视厅的教育系统任职。在短暂的相聚之后，桐生和遥离开了薰，到神室町和朋友们告别。离开之前，桐生找到多年来的老朋友兼好敌手——真岛吾朗，委托他在自己离开之后帮助东城会的事务。经过2代的抗争，东城会的元老基本上只剩下桐生、真岛和柏木修三人，桐生的好朋友、已故东城会二号人物堂岛宗兵的儿子堂岛大吾继任六代目会长一职。但是大吾年纪尚轻，下属们大多心怀不服，加上组织因为动乱被严重削弱，面临解体，所以桐生在临走之前安排了柏木和真岛辅佐新任会长，继续维持来之不易的和平，警察方面对于东城会的现状似乎也很满意。但是大家心里都清楚，这种和平只是暂时的，黑帮的本质决定了它离不开阴谋与纷争，只要有一点火星，这个巨大的火药桶就会爆炸。事实告诉我们，新一次的爆炸距离上一次只有2年的时间。无数双眼睛觊觎着东城会会长的宝座，而堂岛大吾也将迎来一生中最严峻的考验。只要这个世界上存在着利益，就会存在派别，派别之间的斗争就会永无宁日，黑道的世界尤其如此。



贰 猛男变身孤儿院长 化敌为友极道续缘

桐生和遥到了冲绳之后，租了一间简单的民居，作为孤儿养护设施。除了遥之外，还有8个孩子和桐生一起生活，这里成了他们的家。这个温暖的家名叫“牵牛花”（アサガオ），作为一家之主的桐生一马成了9个孩子的代理父亲。虽然房子很破旧，但是这些曾经遭受不幸命运的孩子依旧把这里当作自己的家园，平时大家一起上学，回家之后一起吃饭，做功课、玩游戏。除了桐生一马这个看起来不太会做家务的男人又当爹又当妈之外，年龄最大的遥（12岁）还主动承担起买菜做饭等家务，并且像姐姐一样带着孩子们一起把家建设得更好。孤儿们平时在学校里是同学，回到家就是兄弟姐妹。虽然生活中难免有点磕磕碰碰，这个年龄段的孩子们也有自己的烦恼，但是在桐生和遥的努力下，这个家还算维持得不错，从一间萧索破败的房屋变成了充满欢声笑语的地方。

“牵牛花”孤儿院成立一年之后，冲绳地方的人们遇到了新的难题。随着日美导弹防御系统（BMD，原型为TMD，战区导弹防御系统）的建立，美军驻冲绳的基地将要扩建，而相对的娱乐设施和度假村的开发工作也被提上日程。要兴建设施就得征用土地，很多旧房都面临着拆迁，“牵牛花”自然也不例外。一天桐生看到家门口贴了一张拆迁告示，还来了两个形迹可疑的人，于是跟随他们到了琉球街。这两个人是当地帮会“琉道一家”的小弟力也和干夫，桐生问他们为什么要天天在这里盯梢，力也二话不说就要和桐生干



架，结果被修理了一顿。随后桐生找到了他们的主人名嘉原茂，一个脾气倔强的老头。经过几次摩擦，桐生帮助名嘉原从另外一个黑社会组织玉城组那里救回了他的养女，从此两人结为义兄弟，在堂岛大吾的斡旋下，土地征收暂时搁置，桐生他们的生活也归于平静。

叁 祸从天降晴空霹雳 江湖险恶再起波澜

这样的平静生活一直延续到2009年3月，没错，就是大家看这期杂志的时候。一群身份不明的家伙突然袭击了名嘉原茂的琉道一家，抢走了土地产权书，并且开枪把名嘉原打成重伤。令桐生吃惊的是，名嘉原的养女用写生描绘的凶手形象居然与桐生的养父风间新太郎极其相似。但是风间早在3年前就去世了，这个人究竟是谁呢？

桐生还没搞清楚这是怎么回事，就接到了柏木修从东京打来的紧急电话。就在冲绳的枪击事件发生不久，只过了2个多小时，在东京的东城会总部，六代目会长堂岛大吾也被一个面貌酷似风间的人袭击。这两起时间发生的前后时间相差如此之短，加上疑凶的形象如此熟悉，桐生感到大为震惊。他安排好孩子们的生活之后，登上了去往东京的飞机。

桐生一到神室町就碰到东城会下属锦山组的成员在找麻烦，于是他决定立刻去找柏木修问一下情况。柏木告诉他，大吾突然遭遇袭击，伤势严重，生死未卜，下面的各个拥有实力的派别头目纷纷摩拳擦掌准备夺权。除了风间组的柏木和真岛组的真岛两位元老之外，现在东城会下属帮派中最具实力的三人分别是东城会下属直系锦山组第三代组长神田强、滨崎组组长滨崎豪和白峰会组长峰义孝。在堂岛大吾中枪，生命危在旦夕的时候，神田和滨崎都显示出争夺下一代会长的野心。真岛知道这三个狠角色不好惹，于是宣布明哲保身，忠心于会长的柏木自己难以掌控局面，于是把桐生叫了回来。桐生和柏木谈起那个长得像风间的杀手，但是还没等两人找出头绪，一架武装直升机突然飞临大楼上空，旋转机枪的子弹把柏木打成了马蜂窝。柏木在临死之前叮嘱桐生，一定要查清真相，保护危在旦夕的东城会。

肆 英雄落难老友相助 兄弟协力揭开黑幕

柏木突然被杀，大楼下面围满了警察。桐生的身上都是血迹，立即成为警察们怀疑的对象。慌不择路的桐生只好选择逃跑，在他走投无路的时候，一个老朋友——前任警视厅刑警伊达真救了他。在伊达的帮助下，桐生来到了以前熟悉的酒吧SELENA，现在这里已经改名为NEW SELENA，换了一个老板娘。随后伊达向桐生介绍了东城会新生代三名头目的详细情况，这时桐生才知道伊达已经改行当了新闻记者。

在神田、滨崎、峰三人中，神田强是最激进的武斗派。这个家伙是个酒色之徒，贪婪、残暴。2年前东城会闹内乱的时候，他因为犯强奸罪被抓进了监狱，所以桐生对他没有印象。此人在出狱之后靠着凶狠抢到了锦山组的头把交椅，并且在东城会召开紧急会议的时候公开要求争夺会长一职，并且放话要杀死桐生。枪打出头鸟，要查清楚东城会内部的情况，从神田下手是最容易的。桐生正准备出发，突然接到了力也的电话，原来他急着为名嘉原报仇，偷偷来到了东京。桐生没办法，只好与力也会合，同时也查处了神田的下落。神田正在旅馆包房，并且叫一帮手下为他物色女人。桐生和力也顺着线索找到了神田所在的旅馆，不过这里只准情人留宿。力也急中生智，与桐生冒充同性恋混了进去（……），在包房里把神田堵了个正着。神田对付女人有一手，但是在男人面前就显得外强中干了。桐生三下两下摆平了他，并且做出了正确的判断：以神田的智商是不可能策划这种阴谋的，所以这三个人里最有可能篡权的是智囊派的峰义孝。此人以前只是个银行职员，后来靠着神田的关系混进黑道，做到白峰会的组长，如果说神田只是在前面虚张声势的家伙，那么峰可能就是幕后的主谋。

伍 真岛现身蛇华来袭 迷雾散尽峰回路转

在调查峰义孝之前，桐生从伊达那里得到一个惊人的消息：在幕后与国土防御大臣田宫进行土地交易的人居然是真岛吾朗。桐生只身赶往真岛的总部赛之河原调查情况，真岛遇到老朋友十分高兴，于是用历代的欢迎仪式——斗技场来为桐生接风。桐生与真岛打完一架之后，觉得以真岛的为人，他不可能做出这种事情。桐生和真岛又拜会了另外一个老朋友——情报商人花屋，三人说起峰义孝的事情。就在这时，峰义孝突然赶到，并且给他们带来一件礼物——神田的人头。他向桐生保证自己不是刺杀大吾的凶手，但是桐生感觉到这个人绝对不是等闲之辈。随后花屋从监视镜头中发现一群凶神恶煞的家伙闯进了神室町，他们是《龙如》1代中的中国系帮派团体“蛇华”的成员，带头的是曾经与桐生交手，一直生死不明的刘家龙。他们一到神市町就绑架了力也，他们与东城会合作的目的只有一个：找桐生一马报仇。桐生无奈只好找刘家龙要人。这次蛇华似乎是倾巢出动，街上到处都是他们的人（桐生：靠，那帮只会抓好人的警察现在上哪儿去了）。桐生一路杀到刘家龙那里，与这个家伙大战N回合最终获胜。不甘心失败的刘家龙命令手下杀掉力也，结果他和两个手下却被打死，开枪的人正是那个长得像风间的大叔，他似乎也认识桐生，这是怎么回事？

桐生把力也送回冲绳，之后收到了防卫大臣田宫打来的电话。他和伊达一起来到国会议事厅，与田宫见了面。田宫告诉桐生，其实所谓的冲绳基地扩大和度假村开发的提案都是为一个计划掩盖。一个名叫“黑色星期一”的武器贩卖组织利用在美国军界的人脉，想把冲绳变成他们生产新式武器的基地。田宫的目的正是阻止他们的行动，让他们在冲绳征不成地。之后他向桐生提起了“风间”，此人确实是风间，但是名叫风间让二，是风间新太郎的弟弟。他从警察学校毕业，之后一直担任着与自己的哥哥武器相反的角色。后来他离开日本到美国，供职于CIA。这次的冲绳征地计划，就是“黑色星期一”利用自己在CIA的成员暗中操作的。田宫拜托桐生，让他帮助风间，阻止他做出更危险的事情。

陆 家园被毁生死别离 怒发壮士力战群凶

桐生回到冲绳，在解决完家里遗留的一堆问题之后，到酒吧保护田宫的前任秘书，风间的下一个暗杀目标就是他，桐生赶在风间行刺之前到那里阻止了这件事情。风间和桐生说，枪击名嘉原和大吾的人不是他，而是和他一起的戴墨镜的美国人（威斯克？）。然而桐生没有料到，就在他来酒吧的时候，“牵牛花”孤儿院被玉城组的人强行拆卸了，死里逃生的名嘉原被绑架，力也和干夫还受了伤。愤怒的桐生去斗牛场找玉城算账，不料这家伙把名嘉原关在牛圈里，想让群牛踩死他。关键时刻名嘉原老爷子实力爆发，徒手扳倒了公牛，桐生也趁机把玉城打败。卑鄙的玉城暗中用手枪偷袭桐生，关键时刻力也为桐生挡住了子弹，牺牲了自己。虽然玉城也被后来赶到的风间击毙，但是桐生却无法挽回力也的生命。他带着肝胆相照的兄弟留下的遗言，毅然返回东京，向幕后的主谋——峰义孝讨还公道。

桐生来到了大吾所在的医院，发现这里已经被白峰会的人占据。当他赶到大吾的病房时，在那里等待他的却是那个美国的CIA特工。桐生打败美国人，来到医院楼顶，找到了峰义孝，他正打算将奄奄一息的大吾杀害，愤怒的桐生无法抑制自己，决定用男人的方式解决这起事件。决斗最后以桐生的胜利收场。但是刚才被打败的CIA特工又出现了，他要把所有知道“黑



色星期一”秘密的人杀掉灭口。在这个关键时刻，一幕医学史上的奇迹发生了。刚才还不省人事的大吾突然从病床上滚了下来，抄起手枪干掉了CIA的人。但是带头的特工还没有死，就在他向桐生和大吾举起手枪的时候，幡然悔悟的峰义孝抱住CIA特工，与他一起坠楼，同归于尽。

东城会的第三次动乱终于落下帷幕，最后的结果是没有胜利者。当桐生和遥即将踏上返回冲绳的旅程的时候，死亡的危险却在向他步步逼近……究竟桐生的命运如何呢？在STAFF名单结束后，我们似乎可以从重建的“牵牛花”孤儿院中得到答案。　□文/猴子

游戏操作详细解说

键位	通常中	菜单中	战斗中
左摇杆	移动	光标移动	角色移动
右摇杆	转换视角	–	转换视角
方向键	–	光标移动	切换手动或自动模式
A	调查，对话	确定	攻击
B	采集/挖矿/偷盗/使用リング	取消	回避/按住为蓄气
X	冲刺加速跑	指令键1	气槽满后按X爆气
Y	开启菜单	指令键2	开启战斗菜单
LB	–	向左翻页	向左切换角色
LT	按住2秒切换自动移动	向上翻页	必杀技快捷键1
RB	切换正前方视角	向右翻页	向右切换角色
RT	切换走路和跑步	向下翻页	必杀技快捷键2
LS	–	–	固定当前锁定目标
RS	切换45度视角	–	切换45度视角
STAR	打开/关闭大地图	关闭整个菜单	暂停
BACK	切换显示小地图和指南针	–	–

游戏的操作基本还是传统日式RPG的主流操作，很容易上手，每个玩家都可以轻松入戏。

备注 剧情过场中按START键可选择是否跳过该段剧情，但不能暂停，跳过时会显示一个该段便概后进入下一段。

游戏中可以在任何时候把手柄的电池拆下来，这时游戏会强制暂停，利用这点可以达到剧情过场中暂停的效果。（寒）

通常中X键的冲刺，冲一次后角色会有惯性地跑一下，这时连续按X可持续不断的冲刺，用来赶路很有用，人物站着不动时不能冲刺，必须结合摇杆来使用。

菜单中可以按START键直接退出菜单，不用按B键一层层的往回退。

战斗中按B键蓄气会令气槽缓慢上升，但蓄气时间一长角色会眩晕，可以蓄几秒后松开按键一下再进行蓄气，这样就不会眩晕了，以此来快速蓄满气槽。

本作没有防御键,但角色会在没有任何行动时，对正面的攻击进行自动防御，但有一定次数限制，而且有些敌人的攻击是不能防御的。

SIGHT OUT——体现一闪精髓的绕背偷袭

本作最为精髓的战斗要素，灵活运用可以轻松对付绝大多数敌人，包括BOSS。

使用方法并不复杂：被敌人锁定，角色身上出现黄色的锁定框时，按住B键进入蓄气状态，拉左摇杆任意方向即可发动，分中近距离和远距离两种情况。

远距离发动SIGHT OUT时，并不会形成慢动作的绕背攻击，只会让敌人短时间丢失目标，可以用来接近敌人或逃跑，对远程系角色有一定用处，如果要发动SIGHT OUT就要尽量接近敌人一些。

发动SIGHT OUT时角色会有一个向旁边闪避的动作，如果在这个闪避动作时撞到边框的墙上，就会强制取消掉本次SIGHT OUT，造成发动失败，所以发动前注意下周围的环境，再向空旷的方向闪避，最好不要被敌人逼到角落里。

SIGHT OUT的精髓就在于预测敌人的行动提前进入蓄气状态，时机一到就立刻发动给予对方痛击，如此反复轻松快乐的享受战斗。时机判断很重要，需要通过实战来熟练摸索。



←绿发男フェイズ的心理表现是游戏中一大亮点，伪娘无敌啊。

中近距离时，成功发动后目标敌人头上会出现蓝色的“!?”标志，画面呈现慢动作状态，这时按A键即可自动绕到敌人背后进行单方面偷袭，同时爆击率大幅上升，且敌人短时间内无法行动，类似剑术中的一闪。SIGHT OUT时同样可以接续必杀技进行连续攻击，发动时也可以直接用LB、RB发动必杀技或咒纹来偷袭（需要BEAT.S 5级）。灵活运用SIGHT OUT可快速提高攻击输出高效的消灭敌人。

有些比较强悍的敌人的锁定框是红色的，对这类敌人使用SIGHT OUT的话，他的头上会显示红色的“！”标志，这时上去绕背偷袭会遭到强力的反击。对这种敌人就要等其攻击的一瞬间，红色锁定框会闪烁，这时使用SIGHT OUT就会成功进行偷袭不会遭到反击。

双重SIGHT OUT，即是绕到敌人背后时立刻反过来再绕到敌人身前进行偷袭，对会反击的红色锁定框敌人有特效，方法是绕背过程中再次按住B键拉摇杆，即可在敌人反击时闪开绕回身前进行痛扁，即所谓针对反击的反击。不过双重SIGHT OUT需要BEAT.S到9级才可使用。

因为SIGHT OUT并不是无敌的，所以在敌人攻击范围很大时，比如360度攻击，即使绕到背后也会被打到，所以面对这种敌人时要看准了再使用，尤其是在敌人攻击瞬间发动时更要注意。建议装备技能ガードレス减少风险。

STAR OCEAN THE LAST HOPE

スターオーシャン4

新世代高清主机的首款《星海》果然没有令我们失望，宏大细致的画面，绚丽充足的战斗特效，精髓爽快的打击手感，丰富饱满的剧情人物，无处都不透露出日式RPG的大作气息。经过了初始眼前一亮的惊喜后，随着故事发展，一个富含哲理的剧情逐渐展露在你的眼前，只要你喜欢日式RPG，这款具备当今最高水准的RPG佳作就绝对不容错过。 □文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：星海传说4 最后的希望		2009年2月19日	
	角色扮演	Tri-Ace	8925日元	日版
	DVD	1人	468KB	12岁以上

影响结局的同伴PA

本作和历代《星海》一样，各个同伴都存在一个好感度数值，其会影响到各同伴的隐藏结局。本作中这个数值是隐藏的，如果够的话结局时就会追加相应角色的特殊结局剧情过场，同时这也影响着收集要素的完整性。

游戏中增加同伴好感度的方法，主要是每次前往新星球航行时，船内发生的一些同伴会话PA事件，操作男主角在各个时间段内与船内与相应地点的同伴对话即会发生这些事件，有些是单纯的对话，而有些是有语音的特殊剧情过场，这些都会增加相应同伴的好感度，是同伴结局的基础条件。

此外还有最重要的一点，就是相应同伴的重要PA事件，发生了这个后一般都会有与之相关的后续连锁PA事件，比如与镰刀男的单挑，只有发生了这些重要PA，后续的连锁PA才可以触发，到最后该名同伴的好感度才会够，看到对应的结局，所以如果没有看到，那一定是错过了最重要的几次PA导致。另外要注意的是，使用男主角的"偷盗"偷NPC的东西，会降低全员同伴的好感度，偷一次减一次，所以要看同伴结局就不要使用这个。

RUSH MODE——角色强化与爆气必杀

本作另一个重要的战斗要素，对比SIGHT OUT闪避中的强攻，RUSH MODE更偏重的是安全稳健中击杀敌人。

战斗中角色状态下方的气槽会由于角色攻击、受到攻击、蓄气而逐渐增加，到达100%后即可按X键爆气，进入RUSH状态。同时气槽逐渐减少，减到0时恢复普通状态。

RUSH状态中受到任何攻击都不会产生硬直，也就是钢体效果。。但事实证明被攻击到还是会产生一点拖慢的现像，而且HP照扣不误，如果被一群敌人围住连续攻击，比如那场8连战的无赖枪，还是会在脱离判定前伤掉不少HP，不要太过依赖RUSH状态。

RUSH状态中角色的速度和爆击率都会上升，还会根据BEAT.B的等级追加减少伤害、MP消费减少等状态，总之是强化角色的各项能力，对战斗会更加有利，算是单纯强化状态的模式。

爆气时会有一个1秒的POSS，在混战时这个是很要命的，其实只要在攻击动作中或倒地时按X键爆气就没有硬直了，连续技刚命中时爆还能节省不必要的气槽消耗。

RUSH MODE中也是可以进行蓄气的，比如在敌人倒地时就可以适当蓄气延缓RUSH MODE的时间，另外RUSH MODE中同样能发动SIGHT OUT进行绕背偷袭。

RUSH必杀，这才是RUSH MODE真正的价值，可以在敌人完全无抵抗的情况下给予其极大伤害输出。

按X键爆气后的一瞬间按必杀技快捷键即可发动RUSH必杀，注意不是同时按，而是X后约半秒时按必杀键才能发出，具体节奏需要自己掌握。

成功发动后会进入专门的特写画面，需要根据画面提示按对应的键来完成一套必杀动作，之后交换同伴进行下一轮必杀攻击，RUSH必杀中使用的必杀技种类，是根据你在菜单中装备的必杀技决定的。

达成特定条件赢取战斗奖励

战斗画面的右边，有两排共14格的奖励球，当战斗满足一定条件时就会增加这个球，共分蓝、黄、红、绿四种，会让战斗结束后获得比通常更多的奖励。

颜色	奖励内容
蓝	增加10%经验值，用爆击（会心一击）击倒敌人。运用SIGHT OUT和RUSH MODE较容易达成。
黄	增加10%金钱，同时击倒两名以上敌人，用大范围的招数比较容易。
红	恢复1%的HP和MP，只用必杀技和魔法击倒一名敌人，中间不能有任何普通攻击，包括同伴的。
绿	进行两场以上的连续战斗，每增加一场加1格SP。

以上四种颜色的奖励都是可以叠加的，比如出现3次爆击就会奖励3个蓝球加30%的经验值。

每获得一个球就会加算到奖励槽的14格中，并会继承到下一场战斗中，战斗奖励依然会按照已获得的奖励球来算，所以保持球的数量可以持续稳定的获得高额战斗奖励。

但如果在战斗中一旦遭到敌人的爆击，就会一次性失去现有的全部奖励球数量，需要重新开始算起，不过如果之前同一颜色的奖励球连续积累到一定数量，达到了堆积在一起的效果，这时即使遭到敌人的爆击，这部分奖励球也只会失去一半，减少了损失。所以在战斗中努力获得更多的奖励球的同时，一定要谨防被敌人爆击，在奖励球已经积累很多时，挨个爆击绝对会欲哭无泪。

针对性强化两大要素的BEAT

这就是专门针对上面两大要素的强化修行系统，在キャラクター一栏中就可进入BEAT设定界面，可以选择S、B、N三种模式，分别会附加对应的数值和特殊技能。

BEAT.S 增加ATK、INT、HIT，随等级上升附加对应SIGHT OUT的特殊技能。

BEAT.B 增加HP、DEF、GRD，随等级上升附加对应RUSH MODE的特殊技能。

BEAT.N 为两者结合，增加其余两种模式的合计数值，但没有任何特殊技能。

三种模式中BEAT.S和BEAT.B选择修行后会随着战斗逐渐提升自己的等级，最大20级，并逐渐学会对应模式的实用技能，附加的角色数值也会随之增加。

等级/模式	BEAT.S	BEAT.B
1	SIGHT OUT中对敌伤害上升	RUSH MODE爆击率上升
5	SIGHT OUT发动时可以直接出必杀技	气槽上升量增加
9	可以发动双重SIGHT OUT	RUSH MODE中MP消费减25%
13	行动中可以提前进行蓄力	气槽减少量降低
17	SIGHT OUT发动时周围的敌人会停止	RUSH MODE中受到伤害减5%
20	SIGHT OUT准备动作中有ガードレス效果	RUSH MODE中也会像通常时增加气槽

由此可看两种模式分别会大幅强化SIGHT OUT和RUSH MODE的性能，实战中可以根据需要和喜好选择修行。

STORY 全篇剧情深入解析——星海的原初

第三次世界大战后的宇宙开阔

公元2064年，人类两大阵营之间，因宇宙开阔主导权问题爆发了世界战争，因战争大量使用电子干扰而导致使一架无人轰炸机向一座城市投下了核弹，灾难之后因情报混乱和报复行为等因素无数枚核弹一时间倾注到地球的每个角落，人口大量减少，星球环境极度恶劣化，人类灭亡的危机关头两阵营终于缔结了和平条约，统一起来共同开阔宇宙。因战争留下的放射能关系地球大部分地区已经无法再住人，寻找新的可移民星球成了耽误之急，男女主人公所属的SRF宇宙开阔先遣队就是在这种情况下出发了。

首次踏上外星球的土地

エッジ他们首次到达的**エイオス**星球，是很久以前地球就通过观测确认到的，调查中发现这个星球的大气、环境等都和地球非常相似，并且没有智能生物在这里居住，也没有危险的怪物，因此被认定为最理想的第一移民星球，开阔船队首要目标就是这里。

但是到达后却发现这里存在着很多昆虫类的危险生物，不过在**エルダ**一人的协助下还是决定在这个星球进行移民开阔工作，并建起了开阔基地。**エルダ**一人是多年前地球人已经接触对话过的首个异星种族，也在不断地寻找可移居的星球，立场目标一致制，**フェイズ**也是因此被指派加入到主角一行人的行列中。

レムリック的15岁萝莉

第二个到达的**レムリック**星，是一个大约有地球一半大小的小星球，文明程度约在地球的14世纪左右，所以村子里的人都称呼从宇宙船上下来的一行人为"神样"，这个星球的人一个特点就是身材比地球人要矮小，但智力一点都不逊色，虽然文明落后，但他们当中的女性可以使用被称为纹章术的魔法，小女孩**リムル**就是其中的一个，**リムル**因为6岁时的事故被关到了魔界中，心灵成长因此被封印，所以虽然是15岁，但她的言行举止都只是个6岁的小女孩，和她矮小的身材非常相配。

紫水晶グリゴリ和カルディアノン人

据**エルダ**一人100年前观测的资料显示，**カルディアノン**星没有智能生物，只存在爬行类的动物，类似地球的恐龙时代，但在星之船内却发现**カルディアノン**星的科技已经进化到远超地球的水平，爬行恐龙也都进化成了蜥蜴人和亚龙人，短短100年**カルディアノン**人就进化到了这种不可思议的程度，这一切都是因为那个紫水晶**グリゴリ**。

紫水晶**グリゴリ**是剧情中非常重要的存在，这个东西能给予附近的物体超常的进化能力，但过于快速的进化导致了他们无法适应，以至越来越疯狂残暴，以至于称自己为神，并最终毁灭了自己。

平行地球的爆炸和对外星球的干涉

主角们一行到达的地球，虽然历史相同，时间也是公元1957年，但并非同一个次元的存在，应该算是个平行世界，因为按照理论来说时间是不能倒流的，这样来说这个地球怎样对主角们所在的地球都不会有任何影响。但很明显，亲眼目睹地球一瞬间消失在宇宙中的感觉是不言而喻的，更何况是自己亲手造成。

基地的女司令官和帮助主角一行人的克劳斯是夫妻，克劳斯的信念是"用自己的双手开阔出的科技才是正确的未来，靠他人得来的东西没有任何意义"。以姓氏和外貌推断他应该是主角们存在的地球中，首个实现亚空间跳跃的天才科学家道格拉斯的祖先，最后游戏结局时也证明了这一点。

男主角**エッジ**在考虑不周和一腔热血下，把宇宙船的超科技引擎交给了女司令官，导致核反应堆异常规模的暴走，能量大到一瞬间炸毁了整个地球，这件事对以后的**エッジ**造成了非常大的影响，留下了深深的心理阴影，其实，他这种行为，和紫水晶给予**カルディアノン**人的异常进化导致毁灭又有什么区别呢？



←猫女**メリクル**是因为贪吃而偷渡上宇宙船，结果跟着一同坠落到平行地球上。

游历浩瀚无边之银河
开阔迈向新宇宙的起点

公元2087年，席卷全球的第三次世界大战在毁灭性幕，虽然双方达成了和解，但满目创痍的地球已经无法再适合人类居住，人类在统一政府的带领下开始了对宇宙外新天地的探索旅程，星海之传说从这里拉开了帷幕……

宇宙开阔船カルナス

1，开场剧情后操作男主角エッジ直接进入教学战，可以在这里熟悉一下游戏充满特色的战斗系统。之后退出从一旁的门出门，下楼梯向前进入宇宙船舰桥。

2，和女主角レイミ对话，选第一项进入剧情，宇宙舰队正式出发，在亚空间突然遇险，舰队迫降到惑星エイオス，调查躺在地上的レイミ，剧情后出船踏上惑星エイオス的土地。

惑星エイオス

1，在外面转悠一圈后与存档点边的レイミ对话，怪物出现，进入首场战斗，两个杂鱼，毫无难度。

2，摆平后回到舰桥，剧情后レイミ加入队伍，一起去调查另外一艘船的情况。出船后从地图右上方走，搜刮下森林里的道具后进入最右方的ウルズの洸─洞窟。

3，洞窟内顺着地图一直向上走，到头后左转即可出洞，来到美丽的北部海岸，沿着岸边走到破碎的宇宙船边，剧情后出现一头神秘的大型甲壳状怪物，同时一名叫フェイズ的青年加入了队伍，BOSS战开始。

4，BOSS持有坚硬的甲壳，刚开始对其伤害很低，多用フェイズ的地属性咒纹配合SIGHT OUT绕背兜后猛攻其贝壳很快就会将其打碎，之后攻击露出的发光弱点就能造非常的伤害，不一会儿即可搞定。

5，剧情后继续向右进入洞窟，从上面跳下原路返回カルナス宇宙船处，发现已经建成了一个开阔基地。

6，进入开阔基地内部，在指挥室内与グラフトン司令对话，剧情后即可在指挥室右边的房内接任务了，出门转悠一圈后再回到指挥室，与グラフトン司令对话，エッジ被任命为カルナス号新船长，调查船长席出发前往新的星球。

惑星レムリック

1，船上与左边的レイミ对话，之后依次在中央区、二层记忆点对面的房间、中央区和两人对话4次，宇宙船抵达了新的星球レムリック。

2，下船后的タレイア平原，一直向右走来到トリオム村，剧情中被村长老请求去北面的アラネアの砦找巫女寻求解石化病的方法，同时长老的孙女リムル加入了队伍。

3，在村子里整顿完后出北门，一直向上走进入白茫茫的雪原地区，最左上方的城门前主角エッジ学会了治愈咒纹，之后进入アラネアの砦。

アラネアの砦

1，此迷宫主要是寻找光の石将石柱升上去开启道路，共10个柱子，需要另配的光の石都在宝箱里。

2，一开始先从入口左侧里面的过道和大厅的两个宝箱里拿到两个光の石，把大厅的4个柱子升上去，之后从入口左边的楼梯出去，来到二层，注意一层左边过道里有个能标示地图上宝箱位置的技能书别忘了拿。

3，在二层找到一个光の石，之后回一层，把入口右侧楼梯上的柱子升上去，出门上二层另一边，过道里有恢复点，中间宝箱内拿到一个最后一个光の石，之后把拦路的三个柱子都升上去，调查尽头的石阶来到三层。

4，存档点后进门BOSS战，绿龙人一只，实力很弱，也就是强化版的杂鱼，只要小心其冲撞用必杀技配合绕背即可乐胜。

5，剧情后出前面的门，阳台上调查右边结冰的藤条下到地面，向前走进入ウドレ一村。

6，进左上角的ルティア家，在里屋与ルティア对话，得到 馕剖　　廿去辚﹎啻逭页だ弦　浞剑　遄永铜牡谰叩睽　劝辋习逭一卮遛骺诘牧礁龊⒆硬呕崧舶　鳎　竿旴螗鑫髅乓官废蛳禄氏渐去辚﹎啻滩

星の船

1，回到トリオム村村后找长老，得到一个火のリング，先去村子中间找一个叫妖しい妖术使い的女子把能量充满，之后出村北从雪原向东进入风燕の谷，对着冰块按B键使用火のリング将之融化掉，向前进入星の船内部。

2，此迷宫需要用炸弹プラスチックボム炸开门来前进，闪光的地方就能得到炸弹，把炸弹放到门上还需要用火のリング引爆，如果门上有电的话就不需要，注意点火后别离太近免得被炸伤。

3，在1F北调查地图上有叹号的地方，剧情后进入存档点下边的门，有强制3连的杂兵战，搞定后左边有恢复点，乘中间的电梯上二层。

4，二层就一条路，向上走到底，调查紫色的水晶发生剧情，出现一个半生物半机械的怪物，BOSS战开打。

5，此BOSS通常都浮在空中，等到它砸向地面时会停住一会儿，上去猛攻其背后的弱点即可，女主角的弓箭也能造成稳定的输出，BOSS突刺时闪着点，这招比较有威胁。

6，干掉BOSS后紫水晶化为白光升天，这个星球所有的蜥蜴人都被石化了。原路返回トリオム村，发现大多数的村人也都石化了，包括长老，失去唯一亲人的リムル决定跟三人一起走。出村南口回到宇宙船上，调查船长席出发前去找蜥蜴人算帐。

カルディアノン母舰ドック

1，亚空间航行中有不少剧情可看，依次在大厅、会议室、大厅、二楼了望室、大厅，都看完后回舰桥，宇宙船被抓住，进入カルディアノン母舰内部。

2，去右下角的门，强制战后进入1F。先从左边通路的房间内拿到雷のリング，回中间把门旁边的机关电坏，进门来到B1F。

3，搜刮完宝箱后调查中央广间的装置，得到密码，从右上方的门来到B2F。

4，进左边的人工冷冻室，剧情后去右边的通路使用雷のリング把冷冻装置电坏，再调查一次冒电的装置即可把电充满。回冷冻室调查刚才的蜥蜴人尸体，得到ID卡，回到右上角用雷のリング把门打开，进入调查电脑登陆ID。之后穿过冷冻室下边的门，把记忆点旁的开关打开，进右边的门，一行人被抓住。

5，分别和3个同伴对话，之后发生剧情，一个叫バッカス的机器壮男救出了众人并加入队伍，顺着通道一路前行，进恢复点下边的门来到地下都市。

カルディアノン母舰 地下都市

1，顺着一条路往前走，路上有几场强制战斗，不过都不是对手，存档后进入制御タワー。

2，一开始的B1F按照顺序依次通过闪的最慢的电网，从左上角上楼。之后的1F和2F两层都是用雷のリング调查发光点打开冷气削弱电网的出力，从而通过闪的最慢的电网，注意看地图的叹号提示点，打开一个后不仅前面的，以前无法通过的电网也会变弱，从而可以拿到一些宝箱。

3，到3F先把最上边的冷气打开，之后顺着旋转的电网向下走，到最下面进门，存档后向前剧情，蜥蜴人的首领因紫水晶“导之启示”被一行人破坏恼羞成怒，驾驶着机器异化成了怪物，BOSS战。

4，此BOSS攻击很猛，但速度奇慢，站在身边引它攻击来绕背很轻松，小心会追踪的导弹就可以。BOSS快死时会站在原地蓄力放大范围的雷电，但只要在其蓄力时猛攻其正面的嘴部即可将其打断并造成很大伤害。

5，临死的BOSS想拉我们当垫背的，幸亏バッカス用身体护住了炸弹，一番劝说后众人拖着倒霉的大叔飞速回船，开记忆点后的门一路狂奔，和一位性感的御姐打了个照面后右转返回自己的船内，千钧一发之际逃出生天，カルディアノン母舰在歪曲的空间中消失了。

平行地球ルーイン タウン

1，和一旁的バッカス对话，然后去会议室调查合成装置，搞笑的剧情后回舰桥调查船长席选择ENII星出发。

2，空间跳跃时间，在船内各处都有不少PA对话，时间到后警报响起，回舰桥发现船被黑洞吸了过去，一阵白光后船降落到了一个酷似地球的星球。

3，下船后进入前方的屋子，调查后发现这里竟然是是公元1957年的地球，出门发现一群军人包围了宇宙船，跟着一位叫克劳德的博士去右上方的小屋，リムル归队，去地图最左下角，调查存档点旁的电话，进收容所救人。

4，牢房内和三人对话，发生警报后出门右转向下，存档点后看到猫女メリクル被袭击，出手相救。

5，这个BOSS其他都很一般，但它会用让人停止的异常状态，最好给主控制的人装上预防的装饰品，剩下的小心它的冲撞就行了。

男女主角エッジ和レイミ的血统

在ローク星女主角レイミ生病的剧情中，我们得知到エッジ、レイミ和クロウ三人并非普通的人类，而是采取了古代ムーア人的遗传因子诞生出的试管婴儿，因此具有不同于常人的身体能力。**レイミ**拥有的是对危机情况的身体适应能力和细胞的快速愈合能力，所以她患的石化病比别人都要轻，而且不会致命，在后来圣域的BOSS时，其他人都被BOSS一招放倒失去抵抗力**レイミ**却很快站了起来给了对方一箭，这都是她拥有特异体质的原因。

エッジ则拥有的是超常的即时分析判断能力和对残酷环境的适应能力，因此他可以成为一个优秀的指挥官，并且在多次危机关头全身而退，不过因为他热血卤莽的性格也导致了不少麻烦，平行地球爆炸那次就是他判断失误导致的后果，他还有一个能力就是情绪激动时身体会发出炽热的红光，且对周围同伴也有影响，以达到鼓舞士气的作用。

クロウ有什么特殊能力剧情中并没有提到，但看他超强的战斗力和指挥才能估计也是强化身体体质和智力的结果，另外他们三人之间并没有血缘关系。

ミュリア和クロウ，仇人到恩人

御姐**ミュリア**一开始一心就是要找到**クロウ**，杀了他为死去的丈夫报仇，因此跟随**エッジ**一行以便接触到**エッジ**的好友**クロウ**。在**ミュリア**的记忆中，两年前她和自己的丈夫**ルシオ**乘宇宙船航行途中，突然遭到了不明物体的袭击，**ミュリア**在昏迷中醒过来时发现自己在脱出小艇中，不远处丈夫的宇宙船爆炸在了火光中，悲痛之余在她眼前闪过了一艘白色的战舰，一个红发的男子在其中一闪而过，**ミュリア**就认定这个红发男子就是袭击他们船只并杀死自己丈夫的凶手，但事实却不是这样的。

在解除了幻影兵的危机后，两人终于见面了，就在悲愤的**ミュリア**要下杀手时，**クロウ**递给了她一盒录音带，里面响起的是**ルシオ**临死前最后的声音和**クロウ**不停的呼喊。原来，袭击两人的物体是紫水晶造出的幻影舰，**クロウ**当时偶然中发现情况后立刻赶了上去击毁了幻影舰，但已经来不及了，**ルシオ**给了他一盘录音带后就去世了，录音带中留下的是对**ミュリア**最后深深的爱意，并鼓励她以后幸福地活下去，**ミュリア**流下了悲痛和忏悔的泪水。

6. 猫女メリクル加入队伍，一路向下出门，大段的剧情后众人被关了起来，调查床上裸体的レイミ，エッジ挨了一个耳光后レイミ回归队伍，和众人对话后外面的核融合炉因为刚才被骗走的动力结晶而暴走，剧情后沿着路狂奔回宇宙船上逃出，46亿年历史的地球一瞬间消失在爆炸白光中……虽然是平行的。

惑星ローク

1. エッジ因为自己外星球的错误干涉陷入了深深的自责，调查船长席前往下一个星球ローク。

2. 沿着地图走过长长的海边、山道，过桥来到港口城市タトローイ，向前走剧情中救下一位有翼族的眼镜娘サラ，之后原路出城，与圆形帐篷边坐着的老者对话，得到情报后去抓粉色的大兔子，北面过桥正要抓，レイミ突然病倒，无奈城内求医。

3. レイミ得了石化病，需要特效药来治疗，サラ说国王手里有。出门来到城右下方的港口，与运河船管理人对话坐船前往アストラル城。

4. 剧情后出门，去最上边的王城，国王欣然答应赠予特效药，不过制作要等一会儿。剧情后出门下楼，被告知做好的药和剩余的原材料都被一个有黑鹫纹身的偷走，不用说快去追。

5. 出城来到河边坐船回到タトローイ，分别与广场雕像左下边的老奶奶、上方斗技场门口左边的男子对话得到情报，进入斗技场，操作男主角エッジ和BOSS黑鹫之男单挑，非常简单，全程绕背+连续技无伤乐胜。

6. 剧情后レイミ病愈归队，但サラ却失踪了。坐船回タトローイ，在城里整备一下后出城去帐篷处剧情，之后过桥抓兔子，靠近兔子按A键就能骑上去，骑着兔子进入地图下方的アストラル沙漠。（Disc1完）

アストラル沙漠

1. 骑着兔子只能开宝箱，按B键兔子就会跑掉，沙漠中的流沙地带只有骑兔子才能通过。进沙漠西边，一路北上进洞口，穿过神殿洞窟来到最北面的パージ神殿/

2. 神殿内剧情，发现没路可走，众人决定去トロップ镇找サラ的朋友イレーネ求助，回洞窟一路向左，出洞进入前方的トロップ镇。

3. 一个像唐吉柯德的教祖正在向民众宣扬法轮功，等其走后进入镇子最右上角的イレーネ家，大段的剧情后イレーネ拜托众人前去神殿解救被当作生赘的サラ，一番犹豫和争吵后エッジ还是接受了她的请求，出门后一直在偷听的性感御姐ミュリア也加入了队伍。

パージ神殿

1. 调查神殿右上方的罐子，点火后旁边门打开，进入地下1F。

2. 这座神殿的谜题，就是要根据石像手中发光斧子所指的方向，来依次点燃对应的罐子，都点对了机关解开，错一个就会在最后的罐子里冒出火丧尸强制战斗，需要重新点燃，看清楚指的是哪个再去点火。

3. 通过第一个罐子房间后来到下方，先把中间的三个罐子点了，再按石像把左侧拐角处的三个也点燃，向上进打开的门，干掉一个小BOSS后得到光のリング。

4. 用光のリング把右下方的暗紫色门打开，按顺序点燃三个罐子，向左下楼到B2F，光のリング能量只能用一次，可以在发光的水晶处把能量充上。

5. B2F是一个大广间，共有八个罐子和四座石像，看似复杂其实每次四个石像所指的罐子都是相同的，如果发现指的方向有罐子并列了，就参考其他石像的箭头，找到重合的交集点上就行了。

6. 从出现的新路去右下角，一路点罐子前进，注意有个房间的石像会连续依次指向三个罐子，记住它指的方向依次点燃就可以了，进左边的门，剧情后来到B3F。

7. 一个比刚才还大的房间，除了水池周围的几个罐子外，下边的通道内还有一个，上边的通道左右各有一个，箭头也会指向这三个墙后面的，需要特别注意一下，比如指下面时指的就是下边通道里的那个。都正确点燃后水池的水退去，从右边的阶梯穿过水池去左下角，上边有个恢复点，之后来到B4F，久违的存档点后BOSS战。

8. 唐吉柯德不听劝告，执意要复活魔王，只好灭了他。这场BOSS有些难度，两连杂兵战后BOSS带着一群跟班出来群殴，BOSS会无限制地召唤杂兵，还会使用强力的魔法和激光攻击，不针对性打的话会陷入苦战。之前把全员的战斗方针改为全力集中攻击，然后只盯着BOSS猛打，不要和杂鱼缠斗，在中距离引诱BOSS放魔法看准了绕背上去连技伺候，加上同伴的攻击输出应该很快就能搞定，不要给BOSS远距离施展的机会，他去哪你就跟到哪就好了。

9. 成功救出了サラ，フェイズ却另一边看到了不该看的东西产生了异样，不过很快就恢复了过来。原路返回离开神殿，好清新的空气，只是フェイズ还是有些奇怪。先去トロップ镇外的树林里抓一只兔子骑，从右下的出口穿过沙漠一路返回自己的宇宙船上，调查船长席选择惑星エイオス，前去调查消息绝迹的开阔基地。

惑星エイオス

1. 眼镜娘サラ在莫名其妙中加入了队伍。航行路上照样有不少搞笑的剧情可看，四处转转找站在原地的同伴对话即可，或者回房睡觉晃点。到时间后回舰桥，到达惑星エイオス。

2. 下船发现开阔基地已经没有人了。从下面出口出去，穿过海底洞窟，沿着海边一路向南，存档点后被大群神秘的黑化人袭击，进入一场8连的杂兵战。

3. 这应该是游戏以来最为凶险的一战，说是杂兵战，但敌人非常厉害且是8连战，难度比之前所有的BOSS战都要高，正常打法的话会有单方被虐的感觉，这里详细说一下推荐的打法。

敌人都是拿枪的黑化幻影兵，分别以3、3、3、4、4、4、5、5人一组分批依次出现，每批都打死后才会出下一批，对方的射击射程无限且射速极快，中一次就3Hit，攻击频率超高，大约2秒射一次，很难进行绕背，对方的近身攻击还附带眩晕，且效果能叠加。幻影兵自带物理攻击抗性，只有魔法和会心爆击才能造成有效伤害，普通攻击甚至硬直都打不出，总之都是一群超级变态无赖的家伙。

首先上场人员的等级要够，推荐40级以上，以保证充足的HP不被秒杀。其次因为对方有物攻抗性，必须要依靠爆击或者魔法，魔法需要咏唱时间且魔法系角色HP太低所以不能过多期待。最好的办法就是爆击，只要出爆击即使是物攻也会有可观的伤害。推荐女主角レイミ，装上技能精神集中（增加爆击率和攻击力）和エナジーシールド（一定概率物理攻击无效），另外找一名肉盾角色吸引火力，推荐男主角エッジ，装上LV5以上的HPブースト（最大HP增加8100）和ガードレス（最大HP10%以下伤害无硬直），其余两人推荐大叔バッカス和绿毛フェイズ，前者可以和男主角相同配置，后者是魔法系中最能扛的。作战选权利集中攻击，战前吃加ATK和INT的料理，准备就绪后就开战。

开始后让内盾角色使用技能“挑拨”，这样大部分枪子都会被吸引过去，内盾装备的技能能让大约1600以下的伤害无效，敌人如雨点般的枪子都不会造成半点硬直，以此来压制敌人进行猛攻。之后操作女主角用必杀技“红时雨”狂射，如果有全体攻击的“满月”自然更好，依靠高频率的爆击来一个个杀，偶尔飞过来的子弹有エナジーシールド护身应该没问题。就这样一批批往下打，时不时用个精神集中或扔个恢复药加加HP和MP，有人死了就抓空挡扔药复活，但一定要保证前方堵枪子的人活着，这样才能有充足的时间使用道具。每批人剩最后一个时别急着打死，先恢复好了再打下一批，到最后两批5人组时适当扔个加攻击力的药，尽快结束战斗，以免夜长梦多。照以上打法运气不是太坏的话绝对可以乐胜。

4. 艰苦的战斗后大段剧情，得到エルダ一星毁灭的消息，フェイズ担心自己同胞的命运跟クロウ一起去了宇宙而离队，镰刀伤疤男エイルマット则加入了队伍，这家伙比フェイズ可厉害多了。

5. 去地图东北方右上角的ミーガの虫穴，门口有个恢复点可以全恢复。

ミーガの虫穴

1. 总共4层的一个迷宫，并不复杂，主要是从下陷的蚁穴落到下一层，也可以一边收集宝箱一边从正常的道路往下走，但目标地点是要用蚁穴落下去的。

2. 一开始的蚁穴落下去，强制战斗后继续前进，路上有几处需要用火のリング和地のリング来打开通道。

3. 第三层B3F共有3个蚁穴，右边和中间的落下去是死路，只能顺路从左下方回去，正确的路在B3F最左上角的蚁穴，落下去后会掉到B4F左边的地方，之后顺路向上走，存档点后就是BOSS战。

4. 紫水晶幻化成的巨大怪兽“真?アルマロス”。BOSS的攻击破绽很大，运用SIGHT OUT绕背十分轻松愉快，绕背会自动攻击BOSS的弱点，加以连续技伤害十分可观，其实相比之前地狱般的8连战，这个BOSS根本不算什么，摆平后原路返回母船，船长席选择EnII出发。（Disc2完）

EnII

1. 乘浮板来到中央控制室，乘电梯下到モニタールームA，进门和负责人ジオット对话，剧情后分别和同伴们对话，之后与光球Ex进行数段对话，得知紫水晶グリゴリ和生命能源MP的真相，敌人来袭。

MP和バロックダーク

MP是Missing Procedure的简称，是一个从宇宙深处出现的迷之天体，其形态尤如黑洞一样难以观测，会吸食周围一切天体物质，更可怕的是，MP本身会无限制的诞生出紫水晶**グリゴリ**，来异化感染到的星球和物体，同时**グリゴリ**的活动也会增大MP的能量，诞生更多的**グリゴリ**，成为一个恶性循环，如果放任不管，这个宇宙中存在的一切都会被毁灭，而暗黑星球**バロックダーク**，则是连接MP和**グリゴリ**之间的能量传输枢纽。

关于MP形成的原因，据EnII的管理系统Ex所说，是源于宇宙中生命对于进化的欲望和进步的渴求，生命适应这个宇宙，宇宙本身也会因为其中生命的意志，而调整自身的形态，以达成互相适应的结果。拥有让物质进化能力的**グリゴリ**便是因此而生，MP作为孕育**グリゴリ**的温床而存在，所以只要有生命的欲望，MP和**グリゴリ**就会存在，宇宙最终会被孕育在其中的生命自我毁灭。

由于MP的具体位置无法观测到，EnII才决定攻击作为能源枢纽的**バロックダーク**，切断这条能源供给线。

フェイズ的转变和他软弱的内心

フェイズ是一个性格很温厚，很理智，同时心理又非常软弱的男孩子，但就是因为他这种过于温厚的性格，导致了他最终的心理扭曲。

在**ローク**星的**パージ**神殿，**フェイズ**在一旁的祭坛深处，看到了被杀的黑之民女孩戴的发饰，**フェイズ**看到后表现出了异常的惊恐和愤怒，直到听到母星**エルダ**一星毁灭的消息，以及亲眼目睹同胞一个接一个死去之后，**フェイズ**选择了接受**グリゴリ**给予的强大力量，为的就是改变那个软弱无能的自己，哪怕这力量是别人强加的。

说**フェイズ**可怜也好，说他可恶也罢，总之他成为了最终BOSS站到了我们面前。面对众人的劝说，他一个劲的要求众人不要再称呼自己为**フェイズ**，甚至带着乞求的语气，**フェイズ**从心底渴望抛弃原先那个软弱的自己，获得强大的力量，但他根本就无法摆脱内心的软弱，在**エッジ**强韧的意志面前，他很快就崩溃了，**フェイズ**得到了强大的力量，但他无法战胜自己软弱的内心，别人强加给的力量，根本就无法拯救自己，只能给自己带来毁灭。

2、乘电梯去圣域への旧道，和藤蔓门前的人对话，得知需要风のリング消除藤蔓，得到一个寻找风のリング的任务。
3、乘电梯来到市民区セントラルシティ，去最右上角的动植物研究所，柜台处的所长告知风のリング埋在一个墓碑下面，去城市左上角的墓地，右边墓地前有个跪着的人，调查他身后右下方的那个墓碑，得到提示，之后去前面的高台，调查那棵树，在树下找到风のリング。
4、回圣域への旧道，用风のリング消除拦路的藤蔓，继续前进。记得向门前的人交任务哦。

圣域への旧道

1、这里没有谜题，一路前行即可，分别用风、地、火三种リング消除路障，通向圣域的出口在右边。
2、这里的敌人比较强，很多都会反绕背的能力，打的时候要看准了。之前最好在市民区好好整备一下，那里的装备和道具都是能买到的最好的。
3、从右侧出口到达圣域，存档后来到中央看见BOSS，先去右下角的恢复点全恢复，之后去中间的祭坛。紫水晶的眷族一招放倒了众人，但却被レイミ的特异体质化解掉，一拥而上灭了他。
4、此BOSS拥有除了暗以外所有属性的抗性，以物理攻击为主要手段结合暗属性魔法来对付。BOSS会利用浮游炮似的外壳来保护自己和放出去攻击，护身时对其伤害很低，按下左摇杆固定锁定目标，等其放出浮游炮时就绕合绕背上去猛攻即可，总体来说不是很难。
4、搞定后回モニタールームA，针对黑暗天体バロックダーク的作战计划已经确定，目标是其中心唯一一个供给能源的生命体，明天一早就将进入最后决战。晚上，エッジ和レイミ互相交换了心意。
5、宇宙船カルナス已经经过了火力强化，调查船长席出发。

暗黑惑星バロックダーク

1、极为惨烈的舰队战后，カルナス终于勉强降落到了バロックダーク的极点表面。传送装置设置完毕，利用之可以在各个星球的各个城市间自由来往，不过去以前的星球需要换盘……问候3A的老祖。
2、一开始的死灭の峡谷，右上角有个女治愈师可全恢复，之后顺着阶梯一直跳下去，向上来到脉动の湿原，如果想回去就去地图右下方的水池利用水泡跳上去。
3、这里主要就是利用水池里不断上升的水泡来跳到高处的地方，等升到最高点即将要破时拉住前按A键就可以。最北边有个恢复点就要用水泡上去，左边的存档点旁，和濒死の咒纹使いリーノア，可以任选一种リング充满能量，推荐把只能用一次的光のリング充上，后面有大用。
4、来到终焉の地，设在各处的水晶会放出强力的结界，在其周围任何技能、魔法必杀技等都不能使用，战斗会很不利，用のリング可以将之破坏或是一路闪过去。
5、来到最下方的龙卷处，发现牺牲的クロウ舰残骸，没时间悲伤了，存档后进入最后的创世宫殿。

创生宫殿

1、进入宫殿发现时间被静止了，去右边最上方，乘上时计表时间恢复运转，荡到对面左边，进上方的门来到エリア2。
2、エリア2是各个漂浮的小岛，连接的传送门只有靠近后才会显现出来，一路来到最左边的岛，进入エリア3。
3、エリア3先去左边的门到エリア5，上边的エリア4先不去。
4、エリア5同样是静止的时间，去最下边用火のリング把时计表化开，乘上去荡到对面，来到エリア8。
5、调查上面房间的石像，然后调查上面的镜子，之后再调查石像得到关键道具“大蛇の杖”，出左边的门来到エリア7。
6、エリア7时间被静止，从上边的长路来到左边，进左门来到エリア4。
7、エリア4又是浮空小岛，用传送门到最右方能到エリア7楼上，最上方则可以去エリア6，エリア6有一个恢复点和不少宝箱，其中可用光のリング打开一个封印的宝箱，得到光属性的“圣剑ファーウェル”。
8、来到エリア7楼上，大蛇の杖起反应解除了时计的锁，荡到对面，进入歇见の间。
9、歇见の间左边和右边的门暂时还打不开，寻要通关后开启。这里有最后一个存档点，注意从这里一直到通关最后结束至少要两小时以上，做好长期奋战的准备吧。
10、漆黑的铠甲下面，居然是本来以为已经死去的フェイズ，旅途中连续承受痛苦的他已经对现世绝望，一心要用强大的力量毁灭这个宇宙，众人的劝说难以让他回心转意，只好用武力解决。
此BOSS弱光，之前拿到圣剑ファーウェル的话给男主角装上会轻松很多。BOSS并不强，照之前8连战时的技能配置，用绕背和RUSH必杀打十分的轻松愉快，唯一要注意的是他的大型剑斩，威力还是不小的，建议让一个魔法师专门负责恢复会比较保险。

异空间

1、フェイズ并没有受到什么伤害，并将众人关到了异空间中。剧情后朝着光远处所在的方向前进。
2、这里看不到地图，只能以光为参照沿着路摸索着前进，如果走到死胡同就会与小BOSS强制战斗，都是以前打过BOSS的强化版，干掉一只相当费时费力，尽量少走冤枉路节省时间。
3、漫长的道路后终于到达了光所在的地方，エッジ的意志终于战胜了フェイズ那软弱的内心，回到了现实，フェイズ不相信自己的软弱无力，召唤出了更强大的力量变成了天使样的サタナイル，这是最后一战了。
最终BOSS最麻烦的就是，刚开始有4个玉护身的时候，会使用毒、沉默、カボチャ、ヴォイド等多种异常状态，要经常用药和キュアコンディション魔法来解除状态，不然很麻烦，远处一定要有个专门负责恢复的。其次是BOSS一开始有4个玉时对其本体攻击无效，包括绕背和RUSH必杀伤害都是0，所以一开始就集中攻击4个护身玉，拣最狠的招往上招就是了，药也找最好最高效的往海里吃。漫长的抽血后BOSS的护身玉终于碎了，有个专门的特写画面，之后就可以和本体直接对话了，SIGHT OUT绕背做主攻、气槽满了就放RUSH必杀，总之往死里打就是了。没了玉的BOSS会多出一招大范围必杀，比较有威胁注意及时全体恢复。另外这个BOSS同样弱光，破玉后用光属性尽一切力量猛攻用不了太长时间即可送其回老家。
激烈的战斗后，フェイズ终于承认了自己的失败，在バロックダーク崩溃的旋涡中，フェイズ在忏悔中最终将エッジ送回了同伴们身边。一年后，《未开惑星保护条约》正式生效，众人纷纷回到了属于自己的生活，而エッジ和レイミ，为了心中那宇宙开阔的共同梦想，再次一起踏上了星之海的旅途，直到永远……

通关后开始的真正冒险 解读隐藏在幕后的真实

游戏通关制作人员字幕结束后，会提示玩家保存，之后回到标题画面，注意这个保存并不是覆盖到任何一个存档上，而是保存在游戏整体的系统资料上，解封原先被锁定的一些要素，并没有所谓的二周目游戏，只是在下一次玩时开启一些追加要素，包括NEW GAME和LORD现有的存档，也就是说通关只是开启隐藏要素的钥匙。

追加更高难度进行下周目

通关后选择NEW GAME会出现更高难度的选项，以更高难度进行新周目的游戏。
Earth难度通关没有奖励，Galaxy通关追加Universe难度，Universe通关追加Chaos难度。
游戏一开始最高只能选择Galaxy难度，所以要开启最具挑战性的Chaos难度，至少要通关两次。
新周目游戏只会继承怪物图鉴、战斗收集等存在系统中的收集要素，其他一切东西都没有继承之说。

フェイズ不离队的选择

在二周目以上游戏中，当剧情发展到Disc2的8连战后，镰刀男エイルマット加入时，系统会要求选择是让フェイズ留下还是让エイルマット加入，如果选择前者フェイズ就会依然留在己方的队伍中，战斗、培养等都照常，エイルマット则不会加入。
但是注意的是，在这之后的剧情并不会有任何变化，剧情过场中依然是镰刀男出场，最终BOSS依然是フェイズ，仅仅是可以继续使用フェイズ玩下去就是了。某种意义上来说就是一个官方金手指，至于结局是否会有变化还有待验证。

隐藏BOSS不死なる龙和暗のリング

通关保存后，读取最终BOSS前的存档，创生宫殿·歇见の间左右两边，原先被封住的门就可以进去了，右边的房间有一个传送阵，可以在歇见の间和バロックダーク一开始的死灭峡谷间自由来往。而左边的房间内，会与隐藏BOSS“不死なる龙”战斗，胜利后获得暗のリング，以前遇到过的白色光之封印就可以用这个来解除了，也是通向隐藏迷宫七星洞窟的关键。
不死なる龙，对于通关后的玩家来说并不强，实力对比第一阶段的最终BOSS还要弱不少，只要小心其伤害和范围都较大的拍地就行了，其他攻击方式都很单调，多来几个SIGHT OUT就能轻松搞定。
暗のリング得到时能量是0，需要找人花钱充上或者用リムル的リチャージ技能来充，各地需要暗のリング解除封印的宝相里，有各个同伴的进阶武器，ATK都在2000左右，是挑战七星洞窟的必要装备。

地点	武器	专用角色
七星の洞窟 B6	フラッシュ・ストリーム	エッジ
パージ神殿 B4	荒燕	レイミ
アラネアの砦外壁	グランド・フレイム	リムル
圣域への旧道	ゴッド・スレイヤー	バッカス
アストラル洞窟 B3	バーンレッドクロー	メリクル
バロックダーク・终焉の地	プラズマサイクロン	ミュリア
七星の洞窟 B4	サンシャイン	サラ
ミーガの虫穴 B4东	吼龙破	エイルマット
创生宫殿エリア6	ミーティアライト	フェイズ



↑这个紫水晶不知给主角们带来了多少麻烦和BOSS。

隐藏迷宫七星の洞窟

通关后，读取最终BOSS前的存档，得到暗のリング（详见上），之后回到惑星ローク的タトローイ，使用暗のリング解除斗技场内左边过道尽头的白色封印门，就可进入隐藏迷宫“七星の洞窟”。

进入斗技场需要完成站在门口左边女子的任务“受付のお姉さんはどこへ？”才可进入，目标在アストラル城下町的道具屋二层，与床前的女子对话，给她一个“赤い药草”即可。

七星洞窟共8层，每层都会遇到强力的BOSS挑战，而且迷宫内的敌人实力都远在最终迷宫创生宫殿之上，一定要拿到暗のリング开封的进阶武器后再来挑战，并努力提升等级已应付不断激化的战斗。

七星洞窟第8层最深处会与隐藏BOSS“ガブリエ·セレスタ”战斗，实力非常强悍，推荐100级左右再来挑战这家伙，并且做好防麻痹的准备，后方回复的人员一定要确保充足。

战胜后可在宝箱中获得最后的“水のリング”，有火焰封印的宝箱也终于可以打开了。

其他一些相关要素

1.斗技场的ダブルアップバトル战中间会有隐藏BOSS“アシュレイ·バーンベルト”随机乱入，同时チームバトル的ランク1的BOSS也是这位アシュレイ，HP约300万，战胜之后再次挑战ダブルアップバトル仍然有机会遇到乱入的アシュレイ，可以反复来刷他的分析率。

2.游戏剧情中的BOSS可以通过记录BUG来达成100%分析率，方法是打完BOSS后把记录记在另一个档上，之后读取原来那个BOSS前的存档，打完后再记录到后开的档上，如此反复即可达到一周目100%分析率，因为收集要素是保存在系统中的。



3.关于游戏中会出现死机的问题，多半是因为分辨率过高致使机器负荷过重导致的，可以适当设置成720P进行游戏。另外地图中出现掉帧的现像，是游戏和硬盘兼容性的问题。



↑镰刀男脸上的伤疤是在一次执行任务时负伤留下的，他给自己起绰号为“死神”。

←可惜了クロウ这么好的男人了，要不是壮烈了也许还会和御姐摩擦出更多火花呢。

ワンダリングダンジョン

另一个隐藏迷宫，在完成七星の洞窟击破ガブリエ·セレスタ后，去Enll的圣域への旧道，与入口的男子对话，就会进入这个迷宫。

这个迷宫的地形是随机变化的，没有一个固定的走法，迷宫每层都会有许多个房间，越往深处走房间数越多，里面同样有着强力的敌人和超强力的BOSS，要做好比七星洞窟还要深的觉悟。



此迷宫内的宝箱中得到的东西也同样是随机的，道具还是武器防具都不确定，值得注意的是，此迷宫不影响宝箱的开封率，收集要素中的宝箱开封率和这个迷宫无关。

迷宫内随机会有一些特别的课题，需要根据课题的提示来完成任务，成功完成后才能继续往下走。

迷宫内会随机出现一个行商人，在他那里可以买到一些特别的道具和装备，但价格都黑到飞起，绝对的趁火打劫，其中包括ATKブースト、INTブースト和トライエンブレム。

此迷宫内可得到最究级的武器装备，包括“魔剑レヴァンテイン”、“アーティファクトボウ”、“秘爪 红莲鹰”等极品。

迷宫层数无限，在第20层会遭遇到本作最强隐藏BOSS“イセリア·クィーン”（昂翼天使），HP约在500万以上，会在HP一半时发动“本气モード”，实力大幅提升，必杀技“女王乱舞”、“スーパーノヴァ”甚至会瞬间团灭我方。

干掉昂翼天使后会得到“イセリア·クィーンの羽根”，之后再向20层以下走，每到偶数层数都会再次与昂翼天使イセリア·クィーン战斗。

连接两都市的アストラル洞窟

惑星ローク的アストラル城下町，与乘船点右上方屋子前站着的骑士ライアス对话，会接到任务“モンスター讨伐”，之后去アストラル沙漠讨伐30只ディザートオーガ，就是那种绿色的巨人，完成后向ライアス报告。完成之后再次和ライアス对话，就会接到新的任务“突入！アストラル洞窟”，去该城右边原先被堵住的洞口，就可以进入アストラル洞窟。

关于该任务发生的条件，可能不需要通关，在完成パージ神殿后就可以来这里找ライアス接任务，因为洞窟内的敌人实力都是和パージ神殿相当的，不过洞窟内有需要暗のリング解封的宝箱，里面有メリクル的进阶武器，通关后再来未尝不可。

アストラル洞窟共三层，道路并不复杂，只是会不时发生地震掉下石块堵住去路，许多石块都可以用地のリング消去，所以来之前先把地のリング的能量充满。

第一层最后石头堵住的地方，需要从下边上去踩着石头过去，第三层最后需要从右边的小台子上去，踩到圆石头上后圆石头会滚过去把堵路的石块撞碎，之后就可以过去打BOSS战，以通关后的实力来说一点威胁都没有，三两下就可以将其秒杀。

摆平后左边可以从另一条出口出去，上到B1利用圆石头有撞开堵住的门，出去后发现到了タトローイ，原来这就是连接两个城市间的地下洞窟。

这个洞窟相对通关后的能力来说很简单，敌人等级不高迷题也不复杂，觉得不过瘾的话可以在游戏中期就来此转一圈，不过麻烦的还是前面讨伐30只大家伙的任务。



↑眼镜娘サラ 拥有超出常人的预知能力和异质的血统，因此被邪教徒当作了献给魔王的生赘。

圣域的四大试练

剧情发展到打完Enll圣域的BOSSコカビエル后，再次回到圣域打BOSS的地方，与四根柱子下的宝珠对话就会分别接到力、知、勇气、爱这四个试练任务。

力の试练：红色宝珠

挑战BOSS“ストレングスピート”，HP比较高，防御也很强，但弱除了暗以外的所有属性，运用魔法就能打得它满地找牙，而且攻击力也不高。

战胜后得到一把武器“レーザーウェポン”，ATK900、INT600，好处是我方全员都可以装备。



→绿毛的血红眼睛是因为他自身体质造成的

勇气の试练：蓝色宝珠

杂兵4连战，实力都和圣域的水平相当，对比幻影兵8连战，这场简直就是小菜一碟。

获胜后得到装饰品“勇气のリバースドール”，这个是装备后复活多少次都不会坏的代身人偶。

知の试练：白色宝珠

这个比较麻烦，根据暗号文字寻找“”贤者の书”并上缴。

1.一开始知之宝珠会给你第一个暗号文字，上面写着“白き世界の果て 割けた大地”，根据提示来到惑星レムリック，去最北面雪原冻结的湖那里，在一块大岩石的上边找到第二个暗号文字，上面写着“深绿の森 苍き湿り”。

2.来到惑星エイオス，在原来打8连战那里的左上方有块湿地，在那里找到第三个暗号文字，上书“砂尘の大地 古代人の石”。

3.去惑星ローク，通向パージ神殿的神殿洞窟右边的出口外，在沙漠中会看到一个石柱，调查那个石柱得到“贤者の书”。

4.回圣域将千辛万苦得到的贤者の书交给知之宝珠，得到“フェアリースター”。

爱の试练：绿色宝珠

同样很麻烦，需要入手“サイナードのタマゴ”并将之孵化，上缴。

1.“サイナードのタマゴ”在圣域的敌人アーリー·サイナード身上掉落，但几率非常低。

2.到手后去Enll市民区右上角找动植物研究所的所长对话，得到合成菜单レシピメモ30。

3.回舰内会议室，合成道具“成长促进アンプル”，需要素材“药用ニンジン×4、冬虫夏草×2、空きビン×1”。

4.再去找动植物研究所所长，蛋孵化成了“サイナードのヒナ”。

5.带着这个孵化出来的小东西回去交给爱之宝珠，就会得到道具“爱の圣杯”。

HALO WARS

尽管类型从FPS摇身一变成了RTS，《光环战争》还是从一公布就被众多玩家、特别是光环系列的爱好者们高度关注。手感方面，虽没法如电脑上那么简便，但按键的设计仍然使游戏的操作非常之便捷舒畅了。战役模式中玩家将扮演火灵号上的众人去见证发生在1代20年前的著名的丰饶星战役，掩埋在“教科书”上文字记述后的真相将为我们揭开不少谜团。对战模式中则可以联机与其他玩家上演一幕幕激烈的战争…… □文/北斗

XBOX 360 X360	本刊译名：光环战争		2009年2月28日	
	即时战略	微软	59.99欧元	欧版
	UMD	1-6人	100KB	17岁以上

他们想要战争，给他们战争！

UNSC基地（UNSC Base）

游戏中玩家最基本的建筑，一切生产都是从此开始的。每个地图或者区域都只有少数几个可建设基地的地点，因此抢占并且保护这些位置变得尤其重要。每个UNSC基地都由1个指挥中心、数个建筑点以及数个炮塔点所组成。如果指挥中心被摧毁，则基地也被摧毁。遭遇战模式中，如果1分钟内不能建立另外的基地，则告负。基地根据规模可分为火力点、据点、堡垒三种类型，可依次向上升级。火力点（Firebase）有1个指挥中心、3个建筑点，没有炮塔点；据点（Station）有1个指挥中心、5个建筑点、4个炮塔点；堡垒（Fortress）有1个指挥中心、7个建筑点、4个炮塔点。

UNSC指挥中心（UNSC Command Center）

UNSC指挥中心是基地的核心，一旦被摧毁，则基地也被摧毁。指挥中心负责生产以下作战单位及其逐步升级。可以直接从指挥中心生产的兵种有疣猪战车（Warthog）、巨象指挥车（Elephant）、独眼巨人（Cyclops）以及电妖支援车（Gremlin），后三个兵种分别对应UNSC方面的三个英雄角色。



→ 作为一款即时战略类型的游戏，本作虽然在兵种以及相关能力设置上不算顶尖，但对粉丝们而言则绝对耐玩。

← UNSC的优势在于人海战术以及后期的卫星武器，星盟初期较弱但到了后期实力激增。

UNSC炮塔点（UNSC Turret Foundation）

炮塔不占用部队数量，初始装备是M202 XP机关炮。可以加装反步兵、反载具、反战机三种武器之一进行升级，不能同时装备，但可以消耗资源换装。炮塔还可以在建造科技中心后再升级到中级炮塔和高级炮塔，进一步增加耐久度和攻击力。



补给平台（Supply Pad）

补给平台的功能是生产资源，完成建造后就会不断从火灵号运送资源过来，补给平台还可以升级为高级补给平台，拥有6座补给平台的基地将具备强大的经济产出能力。

反应堆（Reactor）

反应堆的作用是提升UNSC部队的科技等级，提供开启高级建筑、部队和科技升级所需的能量。反应堆建造之后还可以升级为高级反应堆，高科技基地一般拥有4-5座反应堆。每个反应炉可以增加1点科技等级，如果被毁则减少1点。新建一座反应堆建筑提供 1 个反应炉，升级后可以再增加一个反应炉。

兵营（Barracks）

兵营用于训练UNSC的陆战队、医务兵、地狱伞兵、火焰兵、斯巴达战士等步兵。步兵科技升级也在此进行。

重工厂（Vehicle Depot）

UNSC重工厂为UNSC陆军制造各种地面载具，载具科技升级也在此进行。重工厂可生产的载具包括天蝎主战坦克（可升级成灰熊主战坦克）、眼镜蛇自走炮和狼獾防空车。

航空塔（Air Pad）

UNSC航空塔专门用来给UNSC制造各种战机，战机科技升级也在此进行。航空塔可生产的战机包括黄蜂攻击机（可升级成天鹰攻击机）以及秃鹫重型战机 。

科技中心（Field Armory）

UNSC科技中心是机器加工车间和高科技实验室的结合体，它能提供很多特殊的高科技升级。

关键词：20年前、穿越

根据官方设定，《光环战争》的时间设定是在《光环》1代的20年前，我们知道，根据官方的光环时间表，1代，也就是“致远星战役”、秋之柱号意外跳跃来到“光环”，这也是之前光环三部曲正传故事开始的敌方，此时是2552年。按照“20年前”的设定往前推算的话，光环战争应该是发生在2532年前后，因此也有人把本作成为是光环前传，不过游戏中似乎出现了不少悖论穿越现象。

关键词：山寨舰、玻璃星

本作中玩家所在的UNSC舰艇火灵号（Spirit of Fire CFV-88）建成于2478年，也有不少玩家将其戏称为“火鸡号”，最初是作为殖民舰而制造。不过后来，这艘凤凰级（Phoenix class）的殖民舰在2520年经过了一连串的改造，从殖民舰变成了战舰，改造中给舰艇配加了一门磁力加速炮，因此有玩家称其为“山寨主舰”。

有一点比较值得奇怪，那就是这次讲述的明明就是丰饶星战役，记得在官方小说的原始设定里UNSC的第一拨增援舰队抵达丰饶星的时候，那里已经给星盟炸成玻璃球了，这次竟然还基本是完好无损的状态……

隐藏要素发掘——全骷髅头收集方法

在本作中也继承了骷髅头这一光环历代经典隐藏要素的收集，不过这次的收集条件相对而言并不算太复杂，骷髅头每关各有一个，一共有15个。收集的共通方法就是在战役模式中，每关都会有一个分支任务（optional objective），完成这个分支任务后就会在迷你地图上有个标示骷髅头所在位置的点，其会在几分钟内不停闪动，只要在这几分钟内赶往所在点就能收集到骷髅头，以下是各骷髅头的具体收集方法和特殊作用：

骷髅头名称	所在关卡	位置	作用
Look Daddy!	Alpha Base	杀死100个野猪兽后，在最后一次找到我军陆战士兵的路基旁	当野猪兽死的时候，它们的methane坦克也会被击毁
Grunt Birthday Party	Relic Approach	杀死20个豺狼狙击手后，在最开始我方主基地的西南方的大门前	将野猪兽炸成碎片
Cowbell	Relic Interior	杀死45个猎人后，在中央我们最初救出Forge与Anders的巨型电脑前	增强物理攻击能力
Wuv Woo	Arcadia City	杀死50个精英后，在地图的最东边，有一个捧着书的男人雕像旁边	圣甲虫的特殊攻击
Fog	Arcadia Outskirts	摧毁5辆Wraith装甲车	不用单独去拿，直接增加最终分数
Sickness	Dome of Ligh	干掉50架Banshees战机后在我方基地后面的机库中	过关计算分数时，所有玩家的hitpoints点数降低一半
Rebel Sympathizer	Scarab	干掉10座蝗虫攻击炮台	过关计算分数时，非玩家控制的一方的hitpoints点数增加25%
Rebel Supporter	Anders' Signal	干掉750个受感染体	过关计算分数时，非玩家控制的一方的受伤值增加50%
Rebel Leader	The Flood	干掉20个虫族的Stalk	过关计算分数时，非玩家控制的一方有英雄的增加分数
Catch	Shield World	干掉350只虫族的蜂群	过关计算分数时，所有玩家控制的一方升级攻击单位的能力减半
Sugar Cookies	Cleansing	干掉100个先行者机械兵	过关计算分数时，所有玩家的hitpoints点数降低一半
Boomstick	Repairs	干掉12架妖精运输机	过关计算分数时，5%的机会任何非所有玩家中主基地被炸掉的扣分
Pain Train	Beachhead	干掉10个虫族的炸弹怪	所有玩家的训练速度提升50%，分数减少
Bountiful Harvest	Reactor	干掉20架吸血鬼对空攻击机	攻击速度提升25%，分数减少
Emperor	Escape	干掉3只圣甲虫	所有我军单位的能力回复速度时间减半，分数减少

UNSC 战舰

火灵号除了提供部队补给物资外，还可以提供各种直接战术支援，包括轨道层轰炸、战术输送以及指挥官的特殊技能。
破坏（Disruption），范围特技，暂时防止指挥官使用特技。
治疗（Heal），在作用范围内治愈部队并修复建筑。
运送（Transport），命令鹈鹕运输机将选中的部队运送到指定的地点。

陆战队（Marine）

技术要求：0级技术，兵营（Barracks）
说明：UNSC步兵主力，性能一般，但升级选项众多。
初始特殊攻击：手雷，手雷不能对空，升级后的火箭筒可以。
升级能力：新血（New Blood），在每个战斗小队中增加一名陆战队员。
火箭筒（RPG），特殊攻击由手雷变成火箭筒。
医疗兵（Medic），在每个战斗小队中增加一名医疗兵，战斗间隙可以恢复部队的体力。
地狱伞兵（ODST），战力更强，只有在选择Cutter作为指挥官时才能使用。

喷火兵（Flamethrower）

技术要求：0级技术，兵营（Barracks）
说明：携带喷火器的陆战队士兵，专门克制步兵。
升级能力：闪光弹（Flash Bang），暂时使敌方步兵丧失行动能力。
黏着型凝固汽油（Napalm Adherent），火焰依附在敌人身上造成持续伤害。
助燃剂罐（Oxide Tank），增加对于生物目标的杀伤力。

斯巴达战士（Spartan）

技术要求：1级技术，兵营（Barracks）
说明：装备了带能量护盾的雷神盔甲，超级战士。
初始特殊攻击：劫持载具（除了圣甲虫和天鹰），也可进入己方的载具，增强其战斗力。
注意：只能同时派出3名司巴达战士，他们不算在单位总数量内。
升级能力：火神炮（Chain Gun），装备双手持的火神炮，提高攻击力。
神经植入物（Neural Implant），劫持车辆更有效率。
斯巴达镭射（Spartan Laser），装备斯巴达镭射，提高攻击力。

独眼巨人（Cyclops）

技术要求：1级技术，指挥中心（Command Center）
说明：穿着动力外骨骼的陆战队士兵，对建筑物有特效。
初始特殊攻击：投抛，将载具或建筑的残骸投向敌人，只有在选择Forge作为指挥官时才能使用。
升级能力：修理工具（Repair Kit），能修理建筑和其他机械化单位。
高扭力关节（High-Torque Joint），提升移动速度。

疣猪四驱车（Warthog）

技术要求：0级技术，指挥中心（Command Center）
说明：快速、灵活、装备了轻装甲的侦查车辆。
初始特殊攻击：撞击，冲撞敌人造成伤害。
升级能力：炮手（Gunner），在车上增加一挺机枪。
投弹手（Grenadier），在车上增加一名持火箭筒的陆战队士兵。
高斯炮（Gauss Cannon），将车载机枪升级成高斯炮，提高攻击力。

天蝎坦克（Scorpion）

技术要求：2级技术，车库（Vechile Depot）
说明：UNSC的主战坦克。
升级能力：霰弹（Canister Shell），效果范围内严重杀伤步兵。
动力炮塔（Power Turret），炮塔转动速度翻倍。
灰熊坦克（Grizzly），升级成灰熊超级坦克，只有在选择Forge 作为指挥官时才能使用。

眼镜蛇自走炮（Cobra）

技术要求：3级技术，车库（Vechile Depot）
说明：UNSC的对车辆单位，进入展开模式后，成为炮击单位，对建筑有额外杀伤力。
初始特殊攻击：进入展开模式，固定车身、使用主炮、提升射程。
升级能力：偏转涂层（Deflection Plating），提升车辆的防护力。
穿透射击（Piercing Shot），升级成轨道炮，可以穿透并伤害多个目标。

狼獾（Wolverine）

技术要求：3级技术，车库（Vechile Depot）
说明：对空单位，也可以用于攻击建筑物。
升级能力：齐射（Volley），对地面目标进行猛烈的射击。
双排发射器（Dual Launchers），提高发射的导弹数量，攻击力提升。

巨象指挥车（Elephant）

技术要求：0级技术，指挥中心（Command Center）
说明：拥有炮台的移动步兵训练中心。
初始特殊攻击：进入展开模式，固定后，启动炮台，并可以开始训练步兵，只有在选择Cutter作为指挥官时才能使用。
升级能力：双引擎（Twin Engine），提升速度。
防卫炮台（Defense Turrets），增加轻型自动炮
陶瓷装甲（Ceramic Armor），提升防御力。

格雷姆林（Gremlin）

技术要求：1级技术，指挥中心（Command Center）
说明：战斗支援车辆，装备轻型装甲，使用EMP炮。
初始特殊攻击：电磁脉冲（EMP），使所有靠电力行动的非步兵单位暂时失去能力，只有在选择Anders作为指挥官时才能使用。
升级能力：聚焦透镜（Focusing Lens），提升EMP的威力与射程。
链式电路放大器（chain amplifier），EMP可以连锁攻击多个目标。

黄蜂攻击机（Hornet）

技术要求：2级技术，机场（Air Pad）
说明：UNSC的空中作战单位，装备了机炮和火箭弹的单座飞行器。
升级能力：副座（Wingmen），搭载使用散弹枪的陆战队士兵，提升攻击力。
干扰弹（Chaff Pod），被动能力，能够更好的回避导弹。
鹰式攻击机（HAWK），升级成搭载镭射的鹰式超级攻击机，只有在选择Anders作为指挥官时才能使用。

秃鹫（Vulture）

技术要求：4级技术，机场（Air Pad）
说明：UNSC的高级空中武器平台，可有效打击各种目标。
初始特殊攻击：弹幕。
升级能力：超级弹幕（Mega Barrage），将弹幕攻击中倾泻的导弹数量翻倍。



关键词：圣甲虫、斯巴达镭射、护盾

首先，星盟的圣甲虫，在1代中并没有出现，2代是初次登场，3代中的形象作了明显改良，在光环战争中第13关可以抢夺一只圣甲虫这个无敌作战单位威风一番，不过到了最后的第15关PK堪称开了金手指的圣甲虫就比较痛苦了……这玩意儿官方的设定中没说明过最初的诞生时间，因此穿越到20多年前也还说得过去。

不过在3代中才正式出现的"斯巴达镭射"这种能秒掉星盟除圣甲虫外一切单位的超级武器竟然华丽的出现在了光环战争中。还有，斯巴达战士雷神装甲的能量护盾也是在1代，也就是2552年才刚刚研发成功。丰饶星战役中，第一期的斯巴达们根本不可能有能量护盾。

关键词：山寨武器、首遇虫族

除了上述问题之外，游戏中还有着许多悖论：例如火灵号这艘从移民船改造过来的山寨战舰所携带的武器装备比秋之柱号还多，莫非加了门磁力加农炮就可以山鸡变凤凰呢？

而在战役模式中我们会看到UNSC一方甚至研究出了能够破坏星盟大型能量护盾的坦克，另外还有那个冰冻炸弹……如果20多年后的战争中一开始就有这些武器，局势肯定早逆转了。此外，甚至连UNSC与虫族方面的遭遇，竟然是从丰饶星开始！整体而言，虽然本作中的剧情依然很精彩且讲述了不少前传的故事，不过许多设定上与时间轴上的悖论，对喜爱光环的众多玩家而言还是比较无奈的。



PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：新宿之狼			2009年2月19日
	动作冒险	SPIKE	5229日元	日版
	DVD-ROM	1人	记忆容量未知	15岁以上

《新宿之狼》本来是由CAPCOM开发的动作游戏，本来应该在一年之前就发售的，但是在2007年，CAPCOM宣布停止制作该款游戏。在沉默了一段时间之后，擅长制作这类高自由度的SPIKE宣布接手制作，并且在2009年2月正式推出。一般来说这类游戏总是和复杂的社会问题离不开干系的，只是这次游戏的主角变成了警察。你能在这个充满危险的犯罪之街上贯彻法律，伸张正义吗？一切就看你自己的表现了。 □文/猴子

STORY


↑这是杀人事件发生的一幕。

游戏的主人公是新宿刑警三上英二（三上，CAPCOM……嗯），在调查一起普通的非法移民案件时，卷入了贩卖枪支案，案子的关键人物突然在大庭广众之下被人刺杀。随着调查的深入，警察发现已经有7只手枪流进了新宿。为了确保安全，必需迅速将这些手枪追回。但是新宿这一带龙蛇混杂，非法持枪者的身份、种族、立场都各不相同。他们为什么需要手枪呢……？要将这些危险武器全部回收，就必需了解背后的事情，于是野兽刑警三上开始了他的搜查。

I AM THE LAW HERE

三上平时说的最多的口头禅“我就是法律”，简称“俺法”，在游戏中得到了很好的体现。当主角走在大街上的时候，会凭着刑警的感觉在人群中发现隐藏犯罪事实的人，这些人接近三上的时候，画面右下角地图旁边的气槽会升高。这时按○键可以盘问这些人，之后就可以将其制服，选择“俺法”，用自己的意愿制裁他们。“俺法”的种类有拘留（豚箱）、罚金和无罪三种，拘留之后可以在警察局里审问，罚金则是创收的主要来源，无罪释放的话可以得到一些好处。这套手段善加利用可以赚到很多钱，但是会直接影响到评价，始末书的数量会增加，社会风气也受到影响。



POLICE DEPARTMENT

虽然游戏的自由度是很高的，但是如果在外面太过无法无天的话，那么投诉就会纷至沓来，只能用写始末书（悔过书）的方法来解决。如果始末书的数量达到100，那么三上自己就会变成通缉犯被自己的同事干掉，所以必须尽快回到所里将始末书处理掉，处理的时候在规定时间内连打按键即可。另外玩家们在这里做的事情还很多，还可以存储游戏进度、提审被扣押的犯人等等。


↑在街上滥用枪支是很危险的。

HOME SWEET HOME

在案子告一段落之后就可以回家休息了。家中和警察局里差不多，可以休息，可以存档，不同的是这里有物品存储仓库，多余的东西可以存在这里，另外家中还有车库，购买的摩托车、汽车可以存放在这里。平时没有什么事的话，可以选择在家里休息，直到警察局那边打来电话为止，或者出去找事做。当主线需要继续的时候，前往地图上标有E的地方，就可以使剧情发展下去。

WORKING



作为一名警察，三上在新宿地区的主要工作就是接到任务之后前往事发地点处理。任务的种类不一而足，从抓小偷、制止打架斗殴到帮助找人，基本上从民警到刑警的工作都要负责。在需要逮捕的场合，必须先把疑犯打倒，之后选择“逮捕”。在完成任务之后可以获得相应的任务点数和经验值，任务点数回到警察局之后可以换算成金钱。但是，如果只靠这种方法赚钱，恐怕是不够的。

各种武器与格斗器械装备一览

武器装备一览

武器	价格	性能
ドグラフTL30	180,000日元	破坏力1 连射2 射程距离7m 装填数8发
ジグラウエルP320	210,000日元	破坏力3 连射3 射程距离10m 装填数10发
コルメントM1992	270,000日元	破坏力4 连射4 射程距离15m 装填数12发
ベレッカンM69	320,000日元	破坏力5 连射5 射程距离20m 装填数16发
ニューセイブM50	150,000日元	破坏力1 连射1 射程距离10m 装填数5发
エアフェイクM30	230,000日元	破坏力3 连射2 射程距离15m 装填数5发
マグナムM44	440,000日元	破坏力6 连射3 射程距离20m 装填数6发
S-M600	480,000日元	破坏力7 连射4 射程距离30m 装填数5发
レジエンド オブウルフ	–	破坏力8 连射7 射程距离80m 装填数20发
バズーカ	1,200,000日元	破坏力6
ロケット ランチャー	–	破坏力8
スーパーバズーカ	–	破坏力10
ノーマル弹10发	10,000日元	破坏力1
ブロンズ弹10发	20,000日元	破坏力3
シルバー弹10发	30,000日元	破坏力5
ゴールド弹10发	50,000日元	破坏力7
ダイヤモンド弹	–	破坏力10
ノーマルロケット	10,000日元	破坏力3
スーパーロケット	30,000日元	破坏力7
ミラクルロケット	–	破坏力10

各种交通工具价格与性能一览

交通工具一览

车辆	价格	性能
ケイ	500,000日元	操作性7 加速8 最高速7
シャイニー	900,000日元	操作性6 加速10 最高速8
グランド スタ	2,000,000日元	操作性5 加速8 最高速10
バウテ・ツエンデ	20,000,000日元	操作性5 加速9 最高速9
アベレージ	1,500,000日元	操作性4 加速8 最高速10
トレジャー	2,500,000日元	操作性5 加速7 最高速9
ランディローダー	3,000,000日元	操作性3 加速6 最高速10
マイペース	3,000,000日元	操作性3 加速5 最高速10
キュア	100,000日元	操作性10 加速3 最高速3
ブラッド・クラシック	700,000日元	操作性8 加速5 最高速5
タフ	150,000日元	操作性9 加速4 最高速4
ネオスティ	350,000日元	操作性6 加速5 最高速6
ZRR	700,000日元	操作性6 加速6 最高速7

在龙蛇混杂的街道，我就是法律！

我们的故事开始于新宿中央警署的休息室里。主人公三上英二在睡大觉的时候被同事叫醒，随后就遇到了一个不大不小的麻烦：一个犯罪嫌疑人在警署内撒野，和警察大打出手。被吵了美梦一肚子火气的三上二话不说就把他扁了一顿，之后他和助手米村一起准备办非法移民的案子。

三上等人在10～22时之间来到中央公园屋台，那里有一个形迹可疑的家伙，态度十分蛮横。三上将他打倒之后逮捕，之后回到新宿了中央署。这时候可以回家休息了，之后有一天的休假时间。到隔天的早上9点署长就会打来电话，之后来到警署。

昨天抓来的犯人还是不老实，耐不住性子的三上使用暴力从他身上问出了有用的东西。这个案子看起来似乎并不难解决，犯人说他是偷渡来的，一天之后要到中央公园把偷渡的尾款交给一个人，只要替他去那里就可以顺藤摸瓜抓到偷渡的主谋。在得到情报之后，三上在11～14时之间到中央公园那里。还没等他上去盘问，一个胖子突然出现，把那人刺杀了。

这时一个赶来办案的穿制服的警察与三上发生了误会，两个人打了起来。三上将穿警服的男子打倒之后才知道他是新宿警署的警视正（比三上高好几级），看来今后穿小鞋是少不了的事情了。随后警察局召开会议，三上才知道死者是一个在新宿地区贩卖枪支的军火贩子，有7支手枪从他手上流散到一般市民中，如果不能及时追缴后果不堪设想。随后的任务就是追查枪的下落。

追查开始，现在只知道一个叫佐野源一郎的80多岁的老人买了一支手枪，其他的人得慢慢去查。在夜舞来町有一个叫老鼠斑（マダラ）的人，他是负责给黑社会和海外帮派提供武器的。三上到他那里了解情况之后，就可以在晚间21时到凌晨3时的时候去那里找他买黑枪，还可以改造武器。在得到情报之后，三上赶往オリビア，这时助手赶来，在调查的时候，三上突然想起街上的摄像头（选择“街灯のあたり”），二人来到夜舞来町交番（派出所），调查当天的监控记录。目标锁定在一个叫直美（ナオミ）的女子身上。她是这里一间小酒馆的老板娘，三上来到了她经营的きりたんぽ屋，将这里的两名黑道分子打倒。终于找到了7名买枪者之一，酒吧的老板娘直美。她自称买了一把手枪防身，但是因为害怕又把手枪扔进了东京湾。另外她有一个叫神宫寺的情人也买了一把枪，这些天来一直在躲债。

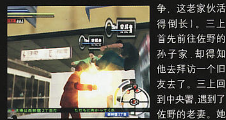
在了解完情况之后，就可以选择从余下的几条线去逐个搜查了。选择结果对剧情没有什么影响，本文按照从上到下的顺序选择。

选择1 “新见と正体不明の高校生を追う”

新见是最先被发现的买枪人。在11～14时前往东口前的大楼，可以找到了他，当问到他买枪的理由时，这家伙居然开枪拒捕，你以为你有枪我就没有么，一阵对射之后，三上将新见撂倒，缴了他的枪之后把他带回警署。在警署里一顿恐吓+拳脚搞定新见之后，动身前往第二个买枪人——少年山城的家。山城是一个爹死娘嫁人的形同孤儿的孩子，三上来到他家，但是那里空无一人，只好先等一等了。2个小时之后老鼠斑打来了电话，山城似乎回来了。三上再次赶往山城家，碰到一个满脸横肉的年轻人（这个游戏里的角色没几个好看的，十有八九面目可憎）。三上将少年制服之后却发现他不是山城，只是来找他的朋友。他说山城买了枪之后就不见了，而且还招惹了外国人。三上只好回到夜舞来町的情报提供者那里，了解到新的情况之后，前往バーボンピドゥ，遇到了买枪者山城，但是他被一个叫史蒂文（スティーブン）的鬼佬绑架了。三上将史蒂文撂倒之后追回了手枪，并且训导宅男少年山城，不要拿杀人的家伙当玩具。现在总算是追回了2支手枪，接下来可以选择其他的路线继续跟进调查了。

选择2 “佐野源一郎という老人を追う”

刚才说过，佐野源一郎是一个八旬老人，实际上他还有一个身份——旧日本军队的少尉军官，曾经在二战中参加过太平洋战争（不知有没有参加过侵华战争，这老家伙活得倒长）。三上首先前往佐野的孙子家，却得知他去拜访一个旧友去了。三上回到中央署，遇到了佐野的老妻。她提供了一些线索，三上立即前往新宿永友会病院，但是仍然找不到那个老人。之后他又接到了新的新线索，赶往夜舞来町的旅馆，但是佐野已经不在那里了，只在房间中留下一封遗书，说是以前作孽太多，现在要以死谢罪。



这时候必须在10分钟之内前往大久保墓地。如果不能在10分之内赶到，佐野源一郎就会死亡。（不过不用担心时间的流逝，此时的时间是按照真实速度计算的，如果按照平时一秒算一分钟的话，是无论如何也赶不到那里的。）这时候最好的办法就是搭出租车，或者自己驾车前往墓地。

三上及时感到，制止了佐野的自杀，一番开导之后，从他那里回收了手枪，开始追查下一个目标。

选择3 “客引きのリーを追う”

这个叫李（リー）的人是非法移民，平时在新宿的夜总会干一些拉客的工作，跟老婆孩子一起生活。三上听说他的妻子得了病，首先前往佐々木医院，却没有找到人。医生告诉三上，李的孩子已经得病死了，他现在凑不够老婆的手术费，所以向当地的非法组织“虎阎会”筹措资金。三上和助手来到李家，却发现他的妻子已经死去多时。难道说是虎阎会的人下了毒手？他们赶到虎阎会的所在地，才知道这个组织在集资诈骗之后卷款潜逃。丧子又丧妻的李发了疯，于是买了手枪准备杀掉虎阎会的会长为妻儿报仇。但是现在仇人早已无影无踪，他在大街上挟持了一个OL作为人质，意图报复社会。三上看准时机救出人质，将李制服。三上的助手又对这个想不开的家伙进行了一番说教，最后总算是把人带回了警署，手枪也追了回来。

选择4 “逃げるヤクザ、神宫寺を追う”

这个家伙就是老板娘提到过的被追杀的黑社会成员。三上了解到酒馆的老板娘直美和神宫寺一直是情人关系，而且她已经怀了神宫寺的孩子。于是先到小酒馆きりたんぽ屋，问了直美一些情况之后，得知神宫寺这些天还是一直从提款机中取生活费，于是他们查过银行记录，将目标锁定在西口ロータリ一地区的ATM柜员机，但是此时他已经取了钱离开了。他能到哪里去呢？经过查探，这个家伙果然在直美家里。三上赶到那里向神宫寺追缴枪支，却被他当成上门讨债的（没有办法，谁让三上长着一副黑社会一般的面孔），居然持枪拒捕，三上只好将其打倒，逮捕归案。不料这家伙居然趁三上不注意逃走了，却被外面的出租车撞死了。一个男人靠吃软饭偷偷摸摸混日子，最后还让自己的女人大着肚子守了寡，做人真是不能失败到这样的地步啊。



选择5 “カミナシ サトウの二人组を追う”

算上直美丢进东京湾的那支手枪，7支枪已经追回了6支。现在只有这一条线了，目标是两个人，神无（カミナシ）和佐藤（サトウ）。首先在17时之前都是自由行动的时间，一直到17时，前往酒吧浪漫パブ（17～20时），这两个人经常在此地出现。酒吧的MM告诉三上，他们两人在晚上9点的时候会来。他们俩一个下巴上有胡子，一个是长发戴墨镜。在这里一直到21时之前都是自由行动，喜欢去哪里转转就去转转吧。到21时，再次前往浪漫パブ（23时之前），在23时的时候只有神无一人前来，三上决定先看看情况再说（选择“张り入み继续”），如果选择“それでも任意同行を求める”的话，与カミナシ战斗结束之后直接进入BAD ENDING。

案件的终结与隐藏幕后的故事



三上和米村跟踪神无来到佐藤的住宅，但是出来的却不是长发戴墨镜的人，而是已经辞职的原刑警小田切。震惊之余，三上让米村去追小田切，自己把神无制服。谁知这家伙趁三上一时大意跑掉了。第二天传来神无被杀的消息。疑犯汤川（ユカワ）出现在银座，三上将其逮捕，但是案情没有进展。之后他在新宿中央公园碰到一个大叔，把他带回去询问（选择“任意同行してみるか”），大叔说他前一天晚上在这里被一群戴骷髅标记棒球帽的少年勒索。三上在东新宿的神社将这群不良少年绳之以法，追回了最后一支手枪。

现在黑枪都已经追回了，但是还有一个犯人没有归案。三上来到前往小田切的公寓搜查，小田切告诉他，案件另有内情。三上面临两个选择：直接逮捕小田切就可以结案；如果答应与他合作的话，说不定可以挖出幕后的更大主使者。究竟应该怎么做呢？一切就看玩家自己的选择了……



GAME AREA 51

电玩禁地51

次世代游戏二线精品渐多 本代主机成熟期正式到来

编者话 EDITOR WORD

刚刚结束的第81届奥斯卡奖各位都看了吧？相比奥斯卡的盛况，同样是每年给整个娱乐行业大来大笔钞票的游戏却没有类似规模的颁奖活动。不过这并不妨碍我们在杂志里继续YY。第一届“奥利马”预测奖开始啦！□文责/奶糖人



THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

近期的游戏产品非常丰富哦，虽然PS2的表现让人相当失望，但次世代在二线游戏方面带来相当多的惊喜，并不是只有那些超级大作才值得你关注。

CHECK UP! 生化危机搞笑版，杀僵尸杀出新乐趣——勇闯尸城Wii

首先要问一下，你玩过360版吗？如果玩过的话，请跳过这款游戏看后面的精彩内容吧；如果没有玩过，那么恭喜你，本作你不能错过。不过对于所有游戏都要体验的小编来说，玩本作是相当痛苦的事情，因为你不得不面对Wii的机能实在太弱的事实，正式游戏的体验将事先有所担心直接化为了巨大的失望，因为你会看到本作中失去了很多360版中的要素和故事，加上画面缩水严重（有多严重？恕编者直言，Wii版画面简直是模糊不清，连480P效果都不稳定），原本僵尸成山的震撼感在Wii版中完全找不到了……尽管添加了新的视点、道具等等要素，但实际上这款游戏的魅力本源已经不见了。只要你适应了操作，不够密密麻麻的僵尸团队并不会成为你的阻碍。还是一开始问的，如果你没玩过360版的话，这款游戏的可玩度是10，玩过的话立刻降为2…



CHECK UP! 射击神作最新代正式驾临三红机 怒首领蜂 大往生 黑色标记EXTRA

集合了《怒首领蜂 大往生》及《怒首领蜂 大往生 黑色标记》两款作品并追加了全新的“X模式”的EXTRA，终于在推迟声中发售了。对于本系列相信国内的玩家应该相当熟悉了，除了早年在街机厅让人热血沸腾外，后来在SS和PS上的表现也让两派玩家对游戏的移植度进行了好一番的争论（结果SS版获胜……）。这次在X360上的集大成版本，一扫射击饭对“家用机无完美版”的失望之情（早前在PS2上的移植版也不够好），可以说是终极的射击之作。其中X模式追加了新人物新系统，即便是射击游戏的初学者也可以上手一玩（不过还是建议先把前面推荐的《热爱射击200X》好好练习一下）。另外，本作还收录了街机版本的全新调整版，游戏的平衡性更加完美。天哪，《怒首领蜂 大往生 黑色标记EXTRA》实在是一款让射击玩家爱到死的游戏，收录的模式之丰富必然要让玩家疯狂一阵子了。

CHECK UP! 考研射击水平鉴定射击功夫 展现射击之爱——热爱射击200X

现在是射击游戏的好年景吗？PSP上的《1945 PLUS》刚推出没多久，XBOX360上接连再来两款射击大作，实在让STG粉丝感到鼓舞。我们先来看看这款“射击游戏水准鉴定”专用游戏《热爱射击200X》（Shooting Love 200X）。就像WiiFit中为玩家的健康和健身作出评价一样，这款游戏推出了考验玩家射击水平的特殊关卡，玩家按照游戏中的要求完成后就会得到自己射击水准的评价，相当有趣，而且玩家在游戏中会逐渐解开更多的新的考验和鉴定。游戏附带两款完整的射击游戏，包括《EXZEAL》和《TRIZEAL REMIX》。前者是2007年基于SEGA的NAOMI基板推出的街机游戏，后者则是在2005年率先在街机和PC两个平台登录，同样适用NAOMI基板，随后又陆续推出的DC版和PS2版，这次收录在《热爱射击200X》的版本是重制混合版本，相当值得玩家来收藏。这款游戏可以说是不擅长射击游戏的玩家的救星，如果能够坚持每天玩着款游戏并坚持练习，相信随着评价鉴定的提高，你在射击游戏方面的真实水平也会明显提高。当然，高手也能找到游戏乐趣。为制作人的创意鼓掌，本作是射击爱好者必备的一款游戏，不要错过！



CHECK UP! 说唱版战争机器，火爆爽快 可玩性不低，50分 血洗沙地

上期这款游戏小编已经做过推荐，不知道各位是否尝试了。本期再次重点推荐一下这款动作射击游戏。提起50分，喜欢说唱音乐的朋友应该相当熟悉了，这位有着悲惨过去和火爆脾气的叛逆歌手，居然对游戏还有着如此的兴趣，本作不仅仅是以他为主角的第二款游戏，并且在游戏中到处都是与他相关的要素和音乐，玩一遍游戏几乎就是把他的最新唱片听了一个遍（说实话，音乐真的不错）。对于喜欢或不喜欢的玩家来说，这款游戏都有着双倍的价值。游戏的系统完全模仿《战争机器》，玩过后者的玩家可以轻松上手并找到游戏乐趣。这款游戏有着足够长的流程，和丰富的场景，可惜的剧情上的起伏设计一般，不过毕竟是一款十足的广告游戏，因此在故事方面也就不必强求了。玩家大可以将这款游戏看单纯的动作射击游戏，绝对可以找到不少乐趣。另外游戏也有丰富的收集要素，海报、标靶都成了考验玩家观察力和细心程度的设计。对于喜欢说唱，火爆，动作射击的玩家，本款游戏再次进入“51区重点推荐”的行列。



51区的读者信箱

电软的编辑们好：新年后的最新一期的杂志看完了，感觉不错，变形金刚的写得挺好的。附玩具图，赠与《电玩禁地51》编者。（读者 马明）

奶糖人话：感谢马读者来信与编者交流，说实话这是本栏目开办五期以来第一次收到专门的来信，十分感动。马读者明显是金刚粉，不知道09年第三期中所介绍的变形金刚全系列游戏是否有意收藏？那可是相当艰巨的任务啊。另外，上期杂志我们介绍了将与今年6月上映的电影同期上市的最新游戏，编者可是相当的期待，小编们早就准备好冲向电影院了（如不引进我们就去游行）。





欢迎广大读者来信来函与本栏目进行互动，任何内容都可以，另外也欢迎广大PS2玩家来信交流PS2相关内容，本栏目将尽可能安排版面刊登PS2相关内容，以飨广大PS2玩家，请每期关注“电玩禁地51”。



第一届2009年ORIMA“奥利马”预测奖



电影有奥斯卡，游戏有奥利马，本期我们正式拉开51区独家策划制作的《2009年ORIMA“奥利马”预测奖》。本奖项将根据目前厂商公开的游戏名单进行预测评选，无论最后游戏推出质量如何，都不会影响和改变本奖项的最后评价。能够进入名单的游戏都将是2009年最为人瞩目的游戏作品。

由于游戏对于每个人都有着不同感受，因此若你根据本获奖名单购买游戏而受到任何损失，本栏目将不承担任何责任。

注：若预订年内发售游戏因开发周期未能按时发售并推迟到明年，本奖项自动取消其获奖名额，并由提名游戏获得。

年度最佳游戏

甭管PS3卖得如何不好，《战神3》让所有玩家热血的程度却是任何游戏都所不及的。任何人都无法抗拒战神的魅力，无论从哪方面看我们都可以现在就确认这将是一款完美之作，他唯一让人担心的就是能否在年内推出。并不是因为PS3太需要他了，而是玩家、我们太需要他了。我们迫不及待的想要体验次世代视效下所带来的前所未有的冲击，《战神3》成为2009年最佳游戏是毫无争议的，无论是从画面、音乐、剧情、操作、人物设计、关卡设计等等，都将成为2009年的奇迹。

提名游戏《使命召唤 现代战争2》将继续延续着COD系列在FPS游戏中当仁不让的霸主地位。四代开发组再度上马演绎现代战争的续篇，又将是一次革命，又将是一个千万游戏诞生，2009年11月将成为《现代战争2》的天下，无需怀疑。



提名：战神3



提名：使命召唤 现代战争2

最佳CG动画

SE在PS时代除了为人所乐道的FF外，还有一个焦点是什么？没错，就是CG，SE直到现在仍旧抛不开对于CG的迷恋，更是制作了多部CG电影。《最终幻想13》同样不让人失望，尽管里面卖弄的仍旧是让人看得有些腻味的日式古怪角色形象，但当每次CG出现的时候你都不会有任何的迟疑，这样的水准只有SE才能做得出，这样的CG只有《最终幻想》。奢侈、华丽，FF13所带来的CG震撼感在PS3的机能衬托下成倍增长。这样的CG效果是同期任何游戏都不具备的，也只有SE才能肯为FF13这样的游戏创造出这样惊人的视效成果。看到的那一瞬间，你会感动，并产生超越游戏之外的梦幻联想。

提名游戏《光环战争》，以美国技术力展现了壮观的战争背景。外星人的皮肤、人类的表情、场景等等，很多时候你会分辨不出这到底是实拍的还是CG技术。



提名：最终幻想13



提名：光环战争

最佳游戏平台

PS3在2009年的表现让人振奋，游戏方面带给了玩家足够的惊喜，而在硬件本身上依旧是SONY的硬品质，以完美的影音表现成为次世代主机中最优秀的平台。而在网络方面PS3的HOME系统给玩家带来了超越XBOXLIVE的乐趣，只要你拥有一台PS3，就可以在网络的虚拟环境中享受人人交流的乐趣，PS3赋予了网络平台更加真实的体验。而且PS3在质量方面一向让人放心，在使用过程中不会让玩家提心吊胆。



提名：PS3

↑PS3在硬件方面达到了新的高度，虽然软件方面有所缺陷，但依然物超所值。

最佳视觉效果

《GT赛车5》的一再推迟给了山内一典打造完美游戏的充足时间，而在画面上，GT系列想来是要带来惊叹的。这一次也同样，山内一典让未来三年内的任何赛车游戏在画面上都不具备与其竞争的实力，不仅仅是赛车的逼真程度上，GT系列更加让人惊叹的特点则是游戏中的细节，尤其是车体的细微表现，《GT赛车5》都尽善尽美。PS3的性能让开发组再次达到顶峰，如果有任何游戏谈到“利用到了主机100%的机能”，那么他一定是在开玩笑或吹牛，唯有《GT赛车5》，无需多言，请亲自检阅画面，100%机能只有在这款游戏中才是成立的——挖掘主机的全部潜力。《GT赛车5》做到了！

提名游戏《神秘海域2》，一代就在次世代发售初期给玩家带来了巨大的惊喜，二代在此基础上继续完善了画面细节的完美程度，更加丰富的场景，更加复杂的环境，《神秘海域2》照样令动作冒险游戏在画面方面让人审美疲劳的情况下让所有人为之一振。



提名：GT赛车5



提名：神秘海域2

最佳原创游戏

CAPCOM的旧员工的天才表现依旧没有改变，创造了《铁骑》的稻叶敦志在神奇主机Wii继续着属于他的奇迹。《疯狂世界》，黑与白，在鲜血的红色冲击下，让玩家忘记了机能的差距，全身心进入这个另类世界。尽管颜色简单，但玩家在游戏中将见证神奇，游戏中的场景层次分明，丝毫不会让人感到单调，相反，《疯狂世界》带来了疯狂的华丽。丰富的要素将让玩家玩到一款从来没有见过的血腥动作游戏，创造力和原创力都得到了充分的发挥，2009年成为游戏业革命性一年的可能性，就在这款游戏中成为了现实。

提名游戏，《胧村正》展现的是2D的秀美与华丽，在当今3D满天飞的年代里，落后的2D技术在开发者的手中焕发了青春，彻底的绚烂和风打造了这款全新的动作游戏，丰富的RPG要素让本作成为2009年原创游戏阵容中的代表作品。



提名：疯狂世界

提名：胧村正

最佳原创剧本

如果你玩过PS2和XBOX上的《靛青预言》的话，你根本不会怀疑这款游戏的含金量会有多高，作为PS3的用户将为拥有这样一部可以演绎像电影一样的游戏主机而感到骄傲。这是一款标准的成年人游戏，这不代表游戏中含有任何色情元素，而是指这款游戏中有未成年人可能无法领会的情节存在，成年人将在这款游戏中找到故事中的奇妙含意。玩家在调查谋杀案的过程中揭开层层谜局，剧情上所带来的震撼感将可以向任何一部经典电影发出挑战。超高的自由度，完美的画面表现，成为剧情的衬托和需要，玩家在本作中有着独一无二的代入感，你将体验到真正或者说是一直以来梦寐以求的电影级游戏。这并不是什么科幻题材，这点也将于现有的大部分游戏不同，因为这款游戏剧情简直就是现实中的一部分。当你关掉电视的时候，你会产生恍惚，分不清自己身在何处。



提名：Heavy Rain



你最欣赏哪位游戏制作人？为什么？

小岛秀夫，他是一个完美主义者，是制造出谍报动作游戏的第一人，是制作大作MGS的制作人。——安徽六安 蔡婷

七曜■ "鬼才"的名气已经不用我再来锦上添花了。在今年的游戏者开发大会GDC2009上面，小岛秀夫获得了GDC2009的终生成就最高荣誉奖，这是小岛秀夫游戏开发生涯，目前为止所获得的最高荣誉奖项。按照惯例，游戏开发者会议每年都会评选出一名为游戏业的发展和进步做出过非凡贡献的人并授予其游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖。小岛秀夫是GDC历史上第五个获终身成就奖的游戏制作人，之前的四位获奖者是游戏业亿万富翁，《创世纪》系列之父理查·盖瑞特，《文明》系列的缔造者席德·摩尔，《模拟人生》和《孢子》等游戏的天才制作人威尔·怀特，以及任天堂的马里奥之父宫本茂。（=_=什么时候能轮到杉山芳树啊，要是我评奖，肯定第一时间发给他！）

三上真司，我是生化饭，不欣赏他的话，还能欣赏谁？

——北京海淀 尹为群

七曜■ 这期正好是《生化危机5》发售档，但之前三上真司却表示，他不会去玩这个他一手创造的系列的最新续作，因为那样做只会让他感到难受。他说到："我想我应该不会去玩《生化危机5》，我不会喜欢它的，因为那不是我想要做的游戏。它只会让我感到难受，虽然我相信玩家们应该会玩得很开心，但对曾经开发过《生化危机》的我来说却不是。"三上真司认为，《生化危机5》与系列前作相比依然有很多相似之处，他相信这个系列今后要想继续发展下去，彻底的革新将是不可避免的。他觉得《生化危机5》还不需要做出太大的革新，但《生化危机6》就必须得在系列的基础上另起炉灶了，要么重新开始一套新的模式，要么可能就没办法再继续发展下去了。

名越稔洋，龙如系列的制作人。

——北京宣武 赵晨曦

七曜■ 在国外的游戏市场不断扩大，甚至已经超过日本国内市场的今天。对于制作人来说就必须下意识的制作面向国外的游戏。而名越先生在制作"龙如"的时候，他说思考事情的时候要考虑侧重，在开发包含着海外版的游戏当中，不管怎么样都会有面向海外市场相关问题的讨论。如果制作方是日本人，玩的也是日本人，那就制作一款让日本人玩得开心的游戏。他在"不需要国外人的意见"、"不需要小孩子"、"女性不会去玩"这样的考虑侧重之后，于是制作了《龙如》系列。

坂口博信，FF王朝缔造之父。

——广东江门 吴劲松

七曜■ 自从离开了SE，坂口博信于2004年设立了自己的游戏设计公司MISTWALKER，并展开多款游戏的开发制作，不过他独立后所制作的游戏，没有一个能像《最终幻想》系列那样脍炙人口。销量都非常的惨淡，甚至可以说，他的新作就是"值崩"的代名词。新公司依然在走坂口博信擅长的RPG路线，公司的规模不大，靠对外找各种资源来完成工作。Mistwalker投奔的是微软阵营，不过有SE和LEVEL-5，这种RPG王者存在，坂口博信要想重塑当年的辉煌，可以就是痴人说梦。

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

本期的重点话题之一，就是来和大家一同谈谈自己喜爱的游戏制作人。我最喜欢的当然是无双系列的制作人——杉山芳树、鲤沼久史，他们所制作的《战国无双2》简直是惊天动地的神作！小笠原贤一也是KOEI无双系的新一代制作人，后起之秀。另外还喜欢《刺客信条》的美女游戏制作人——Jade Raymond。啊？你问我为啥喜欢她？美女呗！虽然游戏本身比较一般，不过在现在这种烂作如云的年代，看美女换个心情也是不错的选择。

□主持/七曜

新一年你有哪些关于游戏的愿望？

能尽早玩到《真·三国无双 联合突击》。——浙江绍兴 周铭

七曜■ 本期就是《真·三国无双 联合突击》发售档期，不用说，尽请欣赏本编的华丽攻略。

我只是发想为什么PSP的新作那么少，希望新的一年游戏厂商能为PSP多做点游戏。——湖北荆门 刘泽天

七曜■ 这个可以说是时间性的，比如近期PSP上的作品就很多。当然还是首推《真·三国无双 联合突击》，本作可以说非常厚道，比较新颖的玩法加上大量的新要素，完全可以体现出KOEI改革的决心。一人九把武器，武器等级是递进式的，每把武器都拥有自己独立的造型，就连PS3版中那些偷工减料的武器也都"转正"了，例如之前曹仁的凤嘴凰翼、龙爪龙鳞、龟鳄龟甲都是同一造型，这次就都有自己独立的造型了，此作必收正版啊！

光荣啊光荣，你什么时候再出一部无双神作！——河北秦皇岛 张瑞峰

七曜■ 这个愿望很容易满足你啦，本次的《真·三国无双 联合突击》做的既厚道，又新颖，最重要的还是能和朋友一起战斗，当然这也是本作的主打卖点了。另外，如果能搭配上传统手柄的《战国无双3》也必是神作。好几年了，就看KOEI这一回能不能给我惊喜！

希望Wii上不要出现太多的烂作。——辽宁抚顺 刘贵

七曜■ 希望吧，主要是Wii上的三流作品实在是太多了，特别是传统游戏大作到了Wii上都是"不得善终"，不过等《战国无双3》出了，我还是得买一台，只玩《战国无双3》和《战国无双KATANA》，虽然本作肯定会移植其他平台，不过初回限定版怎么说都要收一张啊，毕竟是期待了3年的作品。

得先有机器，准备买台PSP，再拷上《无双OROCHI》、《魔王再临》、《真·三国无双 二度进化》、《激·战国无双》。——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■ 快存钱吧，同学，无双在向你招手，欢迎早日加入我们无双FAN的大家庭。这次的《联合突击》可以说是掌机上的原创作品哟！真可谓是诚意十足！



你对开金手指来玩游戏有什么看法？

很不赞同，对其他玩家很不公平，也会失去很多游戏性……简直是侮辱游戏。——无户口人士 嗲文

七曜■ 很尖锐的观点哟，失去很多游戏性这个观点我同意，其他的说法换个角度商榷一下，也并不是那么绝对。比如很多人只是把游戏看成生活的小点缀，娱乐一下，并不是那么投入，在现在这个工作和学习压力都很大的情况下，只是修改后来出来爽一下，也是无可厚非的。虽说这确实对不起游戏，但只要你自己坚持不用金手指，别人干什么就让他们去干吧。

我也用金手指，不过一般是解封隐藏要素，人物的能力从不修改。——安徽合肥 王祺隽

七曜■ 隐藏要素可是游戏最高境界所在，把这个直接解开了，那玩整个游戏都如同嚼蜡，完全没有了动力和挑战。玩游戏，其实总结下来的最大乐趣就是两点，一是收集全部隐藏要素，二是之后再去挑战全部隐藏BOSS，拥有一身究极装备无敌于天下。

一般用金手指来研究游戏上的一些BT玩法和游戏BUG。——甘肃敦煌 黄司远

七曜■ 呵呵，确实，可以用金手指来实现一些通常比较难实现的打法。上次我在网上看了一篇特别搞笑的帖子。是说低通《勇者斗恶龙8》的。将全程不遇敌（BOSS除外）的道具修改出来以后，然后只打BOSS。但要知道阎王好过，就是小鬼难缠哟！

太假太没真实性，我个人认为游戏的乐趣，只有自己亲身体验，才能体会出来，靠金手指是无法体验的。——湖北武汉 王浩宇

七曜■ 首先给我的同乡问声好，从你对回函卡的填写能看出你是一位认真对待游戏的玩家。一款优秀的游戏，出自制作人的制作诚意，花心思创作出来的作品在游戏中会处处体现出其良苦用心，一环接一环的巧妙设计，一波接一波的情节起伏，一款优秀的游戏会让人爱不释手，令人根本无暇考虑到金手指上面去。当面对很多烂作，连开金手指的兴趣都没有。比如Wii上的一些游戏啊，什么打网球，拳击之类。再例如《战国BASARA》这种一点内涵都没有的游戏。

各有所爱啊！但本人从不用，如果超难我就不玩了。——吉林长春 刘司博

七曜■ 听起来很有骨气哟，按现在厂商的制作方向，很少有超难的游戏出现吧。就连忍龙这种一贯以难度著称的游戏也在向大众化普及，只要多交流、多研究，应该没什么游戏能难倒人，现在硬派游戏越来越少了。

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
10	棋盘问答	ETC	Electronic Arts
10	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
12	大蛇无双Z	ACT	KOEI
12	51号星球	ACT	THQ
20	WWE摔跤传奇	SPT	THQ
23	正当防卫2	ACT	Eidos
24	暴风大战	RTS	SEGA
24	怪兽对外星人	AVG	Activision
27	情圣拉瑞 票房危机	AVG	Sierra
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
4月			
2	胜利赛马世界	SLG	KOEI
7	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	FPS	Atari
7	教父2	ACT	EA
28	大航海时代Online 南十字星 MMO	SLG	KOEI
30	诅咒	FPS	Codemasters
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
9	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
10	平凡追求	ETC	EA
10	棋盘问答	ETC	Electronic Arts
17	暴风大战	RTS	SEGA
12	51号星球	ACT	THQ
20	WWE摔跤传奇	SPT	THQ
23	正当防卫2	ACT	Eidos
24	通缉犯 命运武器	ACT	Warner Bros
27	星际传奇 突击黑暗雅典娜	FPS	Atari
29	吉他英雄 金属乐队	MUG	Activision
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
31	边境之地	FPS	2K Games
4月			
2	11只眼 交错的视线	AVG	5pb.
7	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	FPS	Atari
7	教父2	ACT	EA
14	天鹅绒刺客	FPS	Replay Studios
23	死亡微笑	STG	Cave
24	二战著名战役 血战太平洋	RTS	Eidos
30	诅咒	FPS	Codemasters
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
28	决意 生死与共 EXTRA	STG	5pb.
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
10	索尼克与黑暗骑士	ACT	SEGA
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
10	棋盘问答	ETC	Electronic Arts
12	51号星球	ACT	THQ
12	灵武战记Wii	SRPG	Nippon Ichi
16	GP摩托车赛08	MUG	CAPCOM
17	爆笑拳击2 革命	SPT	Atari
19	实况力量棒球next	SPT	KONAMI
19	垄断	TAB	Electronic Arts
20	疯狂世界	ACT	SEGA
24	怪兽对外星人	AVG	Activision
26	凉宫春日的并联	AVG	SEGA
26	游戏王5D's 骑乘决斗者	RAB	KONAMI
27	人偶CID	ACT	Oxygen
31	符文工房 边境	SLG	Xseed Games
31	唐金荣誉拳击手	SPT	Xseed Games
4月			
2	胜利赛马世界	SLG	KOEI
9	胧村正	ARPG	MMV
16	十大运动2	SPT	Hudson
23	怪物猎人G	ACT	CAPCOM
30	鱼眼Wii	SLG	MMV

PS2 Playstation2

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
10	平凡追求	ETC	EA
12	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI
19	君吻2	AVG	Entahulane
19	实况职业力量棒球2009	SPT	KONAMI
26	战国天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
26	扳机之心 EXELICA ENHANCED	STG	ALCHEMIST
29	吉他英雄 金属乐队	MUG	Activision
4月			
2	胜利赛马世界	SLG	KOEI
9	了不起！阿尔卡娜之心2	FTG	AQ Interactive
29	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
10	创世法典	SRPG	Xseed Games
10	世界锦标赛 田径大赛	SPT	Game Factory
12	阿妮工作室 塞拉岛的炼金术士	RPG	Gust
12	立体方块	ETC	任天堂
12	心跳回忆 女生版 Side 1st Love Plus	AVG	KONAMI
12	51号星球	ACT	THQ
13	战场指挥官 欧洲战争	SLG	Koch Media
13	益智之谜 银河矩阵	ETC	D3 Publisher
17	亨利海茨沃斯大冒险	ACR	EA
17	赛道狂飙DS	RAC	Focus Home
17	★横行霸道 血战唐人街	ACT	Take Two
19	电击学院RPG 维纳斯的交结	RPG	ASCII MEDIA WORK
19	园丁妈妈	SLG	TAITO
19	骷髅13 追踪档案G13	AVG	MMV
19	黑执事 幽灵&鬼怪	AVG	SQUARE・ENIX
19	玩转卡片 第一次的DS	ETC	SEGA
20	★超级机器人大战K	SRPG	NBGI
20	手机搜查官7DS 伙伴序列	AVG	Genterprise
26	81 Diver DS	TAB	EA
26	绯色流星DS	AVG	Idea Factory
26	藤堂龙之介侦探日记 亚铅的方舟	AVG	fonfun
26	宇宙侵略者 Extreme 2	STG	Taito
30	唐金出品 职业拳击手	SPT	2K Games
4月			
2	海腹川背・旬 第二正式版	AVG	Genterprise
2	职业棒球 家中球场DS 2009	SPT	NBGI
9	超级汽车沙龙 改装车大赛	TAB	Genterprise
18	口袋妖怪 不可思议迷宫 空之探险队	RPG	POKEMON
23	八墓村	AVG	FromSoftware
23	最后的子弹	AVG	FURYU CORPORATIO
23	风云！大笼城	SLG	河本产业
23	A列车前进DS	SLG	ARTDINK
29	龙珠改 赛亚人来袭	RPG	NBGI
30	火影忍者 疾风传 忍列传3	ACT	Takaratomy

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
12	★抵抗 因果报应	FPS	SCE
12	51号星球	ACT	THQ
12	时空轮回	AVG	Cyberfront
13	战场指挥官 欧洲战争	SLG	Koch Media
15	空中冲突	STG	Graffiti
19	龙珠 进化	FTG	NBGI
19	妖人 幻妖异闻录 携带版	AVG	PORTABLE
19	牧场物语 砂糖村和大家的心愿	SLG	MMV
19	梦想灯笼	AVG	Nippon Ichi
19	零・超兄贵	STG	GungHo
26	机动战士高达 战场之绊 携带版	ACT	NBGI
26	战国天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
4月			
9	战国BASARA 战斗英雄	ACT	CAPCOM
9	新世纪福音战士 钢铁的女朋友 携带版	AVG	CyberFront
9	幻想高尔夫 魔法飞球 携带版	SPT	NTREEVSOFT
16	Remember11 无限轮回的时光	AVG	CyberFront

HotTopic 游戏的狂风暴雨中，细品其中蕴涵的乐趣

2月底3月初的好游戏实在是太多了，多到根本玩不过来，也没时间玩，如果你兴趣过于广泛，那你一定会被这么多的游戏压到喘不过气来，要想一一打穿，那还是放慢节奏慢慢品味吧，游戏就是要慢慢品才有滋有味。

其实进入3月以后，游戏大作的数量已经没有2月那么多了，过了3月5日的《生化危机5》，家用机平台将会逐渐平静下来，好的游戏大作都集中在2、3月交叉的上个时期了，接下来的半个多月确实没有什么值得一提的热门大作，基本都是一些二、三线作品。反观掌机平台，到是来了不少必玩的超大作，3月12日的PSP《抵抗 因果报应》，17日的NDS《横行霸道 血战唐人街》都是家用机屈指可数的超级大作掌机原创新作，论名气论素质都绝对不能错过。提前到20日发售的《机战K》更是机战FAN们盼望已久的掌机大餐，希望素质在推出后不会令我们失望。此外各大主机上还能找到不少值得一玩的新意作品，比如PS2上的光荣新作《战国天下统一》、PS3上翻炒了无数回的超级"新冷饭"《大蛇无双Z》，都值得一试。

NDS [超级机器人大战K]

NDS上的第二部机战，从公布起就引起了广泛关注，不仅仅是因为本作登场在当今普及量最高的掌机上，游戏无论从参战作品还是系统方面都拥有着浓厚的新时代气息，《高达SEED DESTINY》、《苍穹之法芙娜》、《机兽创世纪》等焕然一新的作品给这部新作增添了无数新奇的魅力。虽然碍于机能的限制关系，游戏画面无法和家用机相比，但战斗中充满魄力的特写画面依然不容小视，以此带来的战斗投入度肯定不同凡响。本作采用了和《OGS》相似的两人小队系统，分离、组队、相互支援具有相当高的战略研究价值，就算冲着这么多的新要素也要体验一把。

↑这个蒙面人到底是不是吉尔马上就知道了。

NDS [横行霸道 血战唐人街]

《横行霸道》在全球的广泛影响力自不用多说，但推出NDS版游戏还是头一回。这款新作除了美式漫画风格的画面外，恐怕最受关注的就是运用触摸屏来玩的新型游戏方式。这款游戏处处都会运用触摸笔来操作画面中的一些物品，点击、拖拽等都非常有意思，比如解除警报装置，就会用笔来触控关键部位实现实际化操作，刮彩票时还会用笔亲自刮掉上面的锡纸来获得奖项，街头打架斗殴时更是能用笔点击抄起一个垃圾桶，用划动拖拽扔向该死的对手，射击枪战也是指哪打哪，即便捷又爽快，成人又充满童趣，本作不管是在GTA系列中还是NDS游戏中都相当另类。



↑NDS上运用这种手法实现GTA的粗犷美，一定会是话题之作。

PSP [抵抗 因果报应]

PS3射击大作终于可以在PSP上体验其魅力了。这款专门针对PSP制作的《抵抗》，是以PS3版背景和系统制作的全新原创作品，并且与1代和2代有着紧密的关联，是发生在1代结局数周后的故事。虽然变为掌机游戏，但本作依然会运用大量电影化表现手法，特写、场景特效、BOSS震撼度都非常出色，本作改为了第三人称背后视点，入门门槛要更低一些。此外游戏还和PS3版《抵抗2》有着联动要素，通过联动，可以开启本作中隐藏的"传染模式"，玩家还可以扮演幽灵来战斗。



↑本作极有可能成为PSP第一射击代表作。

史氏非主流
——史克威尔往日黑历史

史克威尔和艾尼克斯曾经都是倚靠RPG立足的王牌软件厂商，拥有日本最著名《最终幻想》和《勇者斗恶龙》两大RPG的金字招牌。2003年，曾经是对手的它们合并成为史克威尔·艾尼克斯，可以说日式RPG的江山一统，FF和DQ可以说是为历代主机王者奠定基石的作品，那么史社在合并前，社除了RPG的非主流类型游戏又表现的如何呢？ □文/七曜

「横滨竞速」

在1999年，史克威尔还推出了一款赛车RPG游戏——《横滨竞速》，这个作品是一部非主流的RPG。故事背景作为架空世界存在，却与当年现实世界的横滨极为相似，被称为"疾速专家"的人们为了追求各自的"Driving Technic"和"速度的极限"，展开了"赛车战"。作为一款RPG，战斗却以赛车的形式展开。令人意想不到的是，《横滨竞速》可以说既不是一款普通RPG也不是一款赛车游戏。在普通RPG中被称为场景的地方，玩家则是在街上驾驶着自己的车进行移动。在交错的车流中要于合适的时点踩下刹车或油门，这已经能给玩家带来迷你赛车游戏一般的乐趣。战斗方式为赛车。在街道上遭遇车辆后，经过对手或玩家自己的"passing"后，立即切换到赛车模式，同时形形色色的"赛道"与"赛车规则"也会登场。就像利用武器和魔法增强威力一样，《横滨竞速》中对于自车的改造将成为胜利的关键所在。当你在地图上遭遇敌人发生战斗以后，决胜的方式就是与敌人赛车，游戏立刻就变成了传统的赛车游戏。



「晶莹之露」



一款生不逢时的游戏，在PS晚期，经典大作续作层出不穷，作为原创新作的《晶莹之露》完全被埋藏在大作之林中。《晶莹之露》本身的制作阵营相当庞大，《异度装甲》制作组的主要精英们几乎都加盟了这款游戏的制作。可惜缺乏宣传，没有多高知名度的这款A·RPG仅仅卖出了十几万套，实在让人遗憾。在这款作品中，玩家可以从两名主角中选择一名进入游戏。剧情则以"魔法遗迹"为中心展开，游戏故事曲折离奇有不少迷题贯穿始终，两条故事主线相互交错。画面完全以即时演算生成非常不错，感觉十分清爽。作为一款A·RPG，动作流畅，手感优秀，两位主角拥有各自不同的战斗系统，游戏内容十分丰富，《晶莹之露》的总体表现令人满意。

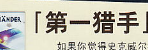
SQUARESOFT

「异色回忆」



提起这个游戏，让人立刻想到了前些日子SEGA推出的《428·被封锁的涩谷》。当年史克威尔公司早就推出过这种文字类型的AVG，《异色回忆》可以说是一款纯文字类的恐怖AVG，绝对不含任何RPG要素。完全写映像一般华丽的角色的逼真演技，使得这款全新理念的正统AVG更为增光添彩。游戏中有很多以真人实拍的过场影片，进行方式是以选择不同的词句来和剧中人物对话。而且玩家要同时饰演主人公和瞳两人，能通过"对话系统"让两人直接对话。

「行星格斗1&2」



《行星格斗》系列是史克威尔 制作的3D格斗游戏，值得一提的是，《行星格斗1》是史克威尔为PS主机所推出的首款游戏。这部作品完全称得上是3D对战游戏领域的一个异端，无论是技术实力还是内容方面都表现出了令人惊讶的素质。游戏的画面解析度相当高，这原本是PS为了强调光影效果而不得不面临的一贯弱项，但在高解析度的基础上角色贴膜和光影效果处理依然十分完善，可以说除了场景略显单调之外，本作的画面素质绝对是上层之作。而在1997年发售的《行星格斗2》也有着相当出色的表现，特别是在动作判定上下了不少工夫。人物被打时的动作和表情都很逼真，操作简单动作流畅，玩起来得心应手。游戏中还有很多精彩的模式，比如是类似闯迷宫的A·RPG模式，可以收集怪兽在对战中使用，非常耐玩。还有能通过行动图形来不断培养人物AI的"AI培养模式"，以及和玩家自己培养的AI不断对战的"AI生存模式"。同时，玩家还可以选择观战两个AI养成人物的对战状况。通过不断地用自己的人物和其他AI对战来提高能力。总体来说，《行星格斗》系列是史克威尔当年想拓展游戏方向的一部试验性作品，与KOF，街霸等专业格斗主流作品相比还有着很大的差距。



「第一猎手」

如果你觉得史克威尔社作赛车游戏另类的话，那么笔者说它还推出过STG游戏，你会不会瞠目结舌呢？而且这是一款不含任何RPG要素的STG游戏。在当时史克威尔尝试了很多类型游戏的开发，这款Einhander便是其中的实验品之一，也似乎是史克威尔社在PS平台上推出的唯一一款STG。在系统方面，这款游戏到没什么亮点，自机除了本身所拥有的机枪以外，还可以从击毁的敌机身上得到其他武器，得到的武器可以存储起来并切换使用。战机拥有的特别机械臂，能够装配不同的武器，对特定的BOSS也有奇效。

SQUARESOFT

「神佑擂台」

史克威尔公司于1998年12月17日发售出的另一款格斗游戏，都是以该社的知名角色参战为卖点。游戏采用了类似“武士道之刃”系列的全方位格斗方式，并且有着和“行星格斗”系列相同的故事模式。其中包含了克劳德、蒂法、萨非罗斯、尤菲、文森特、塞尔等诸多《最终幻想》系列的人物，另外还有PS版原创角色增田光司、克莱尔·安德鲁斯等人物的登场，一共有16名角色来进行热血激斗。画面全部都是用多边形绘制，表现流畅。战斗采用上下段攻击的设计较为新颖，场地的高低落差丰富了动作招式。最精彩的地方还是闯迷宫的A·RPG模式。



「武藏传」



1998年7月16日，史克威尔公司在PS平台推出了一款名为《武藏传》的A·RPG类游戏。发售之前，武藏传虽然备受关注。但是，对于这个游戏成功与否，业界都不敢下定论。结果，让许多游戏评论家大跌眼镜，这款游戏获得了空前的成功。甚至有人将其称为PS上最强的A·RPG游戏，它由坂口博信监制，吉本阳一导演，野村哲也人设。《武藏传》的推出，打破了当时PS上A·RPG游戏萎靡不振的局面。整个游戏流程由赛璐珞卡通风格所构成，也就是动画渲染技术的前身。玩家所扮演的是少年剑客武藏，四处冒险挑战强手，消灭敌人。在游戏内容上轻松诙谐，易被大众接受。丰富多彩的战斗系统和战术技巧也被核心玩家们所为之着迷。游戏画面清新华丽，谜题丰富。最吸引人之处当属游戏的模型收集系统，GET IN特技也是颇具人气。这些特色都注定了它将获得成功，可以说《武藏传》是史克威尔颇具诚意的一款游戏。它的发售打破了史克威尔除了RPG类以外，不擅长其他类型游戏的局面。

「保镖」



当年史克威尔所制作的3D动作过关游戏——《保镖》，在老一辈的玩家当中，可谓是享有盛名，这个可是史克威尔为PS2主机所制作的第一个作品。虽然《保镖》在同类型的作品中，并非是上乘之作。但当玩家看见它时，其华丽的开场和爆炸性的精美画面就能立刻就吸引你的注意力，让你沉醉其中。游戏中舞厅的喧闹很自然的让你联想到EHRGEIZ，尽管画面还可以变得更精致，但《保镖》还是成功地让玩家为之惊叹，并利用SONY影象的技术为未来的娱乐业开辟了一条游戏电影化的道路。

「全明星职业摔角1、2、3」

史克威尔制作的以著名摔角手作卖点的《全明星职业摔角》系列，是当年PS2上首次推出的摔角游戏，系列是以摔角手作卖点，可使用的角色很多。而且这个游戏系列收录了60多位真实的摔角手资料，每位选手都是用动态捕捉技术制作，以表现逼真的动作，移动和攻击效果。对于摔角迷来说，能亲自控制自己仰慕的摔角手进行对战，自然是十分爽快。游戏中，玩家可以利用方向键和按钮组合发出各种不同的奇怪招式，而且这个系列很适合拿来跟好友同乐。《全明星职业摔角3》可以说是其中素质最高的一作，它以美国知名摔角组织“WWF”的人物为主。游戏模式相当充实，最引人入胜的则是相当有趣的故事模式。在人物的表现上，游戏中将每个玩家们熟悉的人物脸孔，都刻划的相当清楚。而动作上则是偏向美式风格的摔角，像是场外乱斗，凶器攻击等等，跟日本的摔角可说是截然不同的风味。当每个角色的气量表蓄满之时，还能发动大绝技。角色们能够使出大绝技的时机都不同，而招式的表现形式当然也不一样。另外在三代中，还拥有多变的规则以及特殊的编辑模式。玩家可以创造出自己喜欢的角色，来进行战斗。



「武士道之刃1&2」

《武士道之刃》系列是史克威尔公司于1997年3月14日推出的3D刀剑格斗游戏，游戏中每个人物可以选择不同的武器来进行对战，使用不同的武器就能运用不同的招式，大大地增加了游戏的耐玩度。游戏的视点设计很有特色，可以选择第一人称视角和第三人称视角来对战，不同的视角会给你带来不一样的感觉，并且游戏没有传统格斗游戏中的血槽设定。手受伤出剑会迟钝，腿受伤行动会缓慢，伤及要害就会毙命，胜负往往就在一瞬间决定，玩起来紧张感倍增。1998年3月12日发售的《武士道之刃2》的重点在于一击必杀，是最具现实主义的格斗游戏之一，而且二代可以说为刀剑类游戏打下了一个基础，后来有不少作品如“侍道”、“剑豪”乃至“鬼舞者”都继承了本作的这个创举，发扬了通过攻击致命弱点而一击必杀的系统。



「双界仪」

PS时代的经典游戏之一，由史克威尔在98年推出，类型为ACT，游戏无论在音乐和游戏性方面都是一流的。在当时，这款游戏最大的特色是可以360度移动战斗，这和当年《最终幻想7》上市时打着全3D的创新旗帜有着异曲同工之妙。虽然在当年看来，画面马赛克严重、看不清楚人物五官。和现在次世代游戏里随处可见的惊艳画面相比，实在是惨不忍睹。但正是这见证了游戏产业技术的突破，现在的优异画面就是由此诞生逐渐进化出来。本作可以说是史克威尔ACT作品中的上层之作，非常重视角色的招式、动作的连贯性，操控起来十分顺手，一点也没有迟缓的感觉。音乐方面更是为众人所称道，完全能衬托出游戏中的氛围，可以说每一首都很好听。场景的设定也是吸引玩家的重要原因，现实与古代的冲突与融合，呈现出另一种异世界的美感。角色设定由皇名月老师担任，浓厚的中国水墨画风，每一个角色的服装都非常地细致。



学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块



本期问题：你感受哪个手柄最好用？
本期问题策划：河南 张宇

灵感和技术的完美结合 BY:风林

每个主机的手柄对于各自平台来说都是最合适的，聪明的厂商对于自己平台的定位会优先在手柄上将特色突出出来，例如N64、GC、360等等，他们都有非常明确的特点。而且手柄也是随着技术的发展在进化的，因此如果说哪个手柄最好用，那么在特定时期，特定阶段，就当时的技术而言，本胖个人觉得PS一代目的非震动手柄——也就是最初代的PS手柄是最好用的。革命性的手握方式，十字键分离，上面四个功能键，拿在手里的感觉几近完美。当然，这是纯个人的感受，因为本胖手大（单手抓起篮球），所以特别青睐那长长的手把部分，握起来非常实在。而且在当年PS刚发售的时候，奇特的手柄所带来的奇特的游戏体验也是主机胜利的一大关键，还记得自己第一次操作PS体验《斗神传》时的兴奋——这种感觉是在是太棒了。可惜后来随着震动设计将把手部分缩短，尽管手感还是很赞，但却已经不是一开始的味道，那是Playstation独有的味道，通过手柄实实在在的传递到了游戏者的心里。这是本胖认为最好用的手柄。而其他的手柄，例如GC，也不能说不爱，但只是喜欢上面的个别设计。

白魔的完美魔杖 BY:北斗

虽然从个人感情角度来讲，有许多答案可以选择，例如八位机时期的FC手柄，又或是大幅进化后陪伴我征战多年的PS手柄等，但是从纯粹的手感和设计的角度来说的话，毫无疑问360的手柄是目前为止我接触和使用过的最优秀的一款了。

首先就是大小和重量，拿在手里感觉非常舒服，再无XB时代的臃肿。各按键布局合理，特别是对两个扳机键所进行的改动，按上去手感极好，以之玩射击游戏极其舒服。在手柄中央加入导航键的设定也是从360开始的，并被其他手柄竞相仿效。虽然手柄是白色的，但由于使用的材质特殊，不但触感很好，而且也不容易弄脏。此外，整个手柄的外形设计也极为符合人体工程学，握在手里就是舒服，玩久了也不会有不适之感。



当然，“好东西是比出来的”。之前各世代主机的手柄不乏一些在当时堪称经典的例子，但是客观而言，如果刨去感情因素，将它们放到如今比较，就各有不小的缺点了。同世代的，PS3手柄就不用说了，至于Wii的手柄，我承认用它玩游戏很爽，但如果没有主机本身的体感功能的话，你觉得那玩意儿还能叫手柄么？

游戏味十足的土星手柄 BY:翅膀

要说玩游戏最舒适的，当属SEGA当年的那只土星手柄，从上到下都透露出一股浓烈的游戏气味，整体上算是MD时代手柄的终极强化版，圆弧型的外壳拿在手里非常舒服，那原盘型的方向键，那标致的双排六键位，再加上新潮流行的LR，从哪里看都是最适合玩游戏的手柄，无论什么游戏都能得心应手。

土星的方向键对比PS系的分离式，说实在的要好用太多了，后者就算用惯了也会隐约觉得有些搁手，发硬，而土星的因为八个方向都是连着的，所以怎么按都会觉得很流畅，尤其是用方向键频繁激烈的游戏更是如此，玩动作游戏和格斗游戏最能体现这点，就是流畅两个字没说的。

另外还有一点就是，土星手柄玩模拟器是最好用的，那丰富的六键位能设定更多的快捷键，比如连发、组合键等，就在手边肯定比设在上边LR要好用吧，《街霸》、《KOF》等格斗自不必说，一些射击游戏和清版ACT，还是需要这种最传统的游戏手柄玩才最有感觉。什么，摇杆？最原味最纯粹的游戏不需要摇杆，土星手柄就是完美！



其实X360的手柄也很不错，不过那个方向键的手感实在不怎么样。

玩无双一定要用PS系手柄 BY:七耀

手柄，就目前来说，肯定是PS3的无线蓝牙手柄了。如果你真的用过，你就会发现其超越目前一切其他手柄的优势！XBOX360的那个超级笨重的手柄根本不值得一提，无线的360手柄要用电池，就算是充电电池也是笨重的要死，拿起来又野蛮又丑陋，我一般都是打攻略才被迫使用。上次做《最后的遗迹》攻略，半夜突然手柄没电池了，害我凌晨4点出门买电池。另外，360的手柄也被编辑部里的小沛、菜团等《街霸4》的忠实FANS誉为“败兴之物”，因为用360手柄打《街霸4》实在没感觉，相反小沛夸奖PS3的手柄出招却很顺手。向Wii所谓的红外线感应手柄那就更不值得一提了，某天我正在玩《战国无双KATANA》，突然猴子在电视机前晃了一下，我就顿时对游戏失去控制时间长达数十秒，可见这个感应度实在是很差。完全和我在家玩PS3的《真・三国无双5》没得比，我在家躺在卧室的床上把客厅里43寸的纯平电视里的无双武将可以操作得完美无缺！不过当《战国无双3》发售时，希望KOEI能推出同捆的Wii传统手柄，就像Wii的《怪物猎人G》同捆传统手柄一样，只有这样玩无双才不会有遗憾！



后悔没早买，世嘉USB手柄 BY:猴子

先声明一点本人并非SEGA饭，但是对SEGA系主机的手柄却一直情有独钟。这里面以MD和SS两代机器的六键手柄为最高，原因只有一个，这个手柄是专门为《街霸》设计的。无论是左边的圆盘方向键还是右边的6个按键，都能保证在玩街霸的时候精确地使出各种必杀技。在2004年，SEGA将SS手柄复刻到PC和PS2上，但是当时SEGA的影响力已经大不如前，玩家们似乎也不太在乎这类手柄了，因此这两种手柄基本上都只生产了一批就歇业了，最后在市场上这款手柄的价格被炒得很高，PS2版的居然炒到500~600一个。天可怜见，08年的时候内地一个给SEGA代工的厂子清理了一批货，这款手柄在国内的价格一度跌到19元一支。但是后来商人们看清了此手柄的价值，于是一夜之间集体涨价，现在没有100多块是买不到了。我在59的价格上买了2个，一个给了菜团，另外一个留着自己玩。说实话这个手柄真是神得很，不但用在PC上玩各种模拟器一点问题没有，而且还能接在PS3上，玩HD街霸还有街霸4没有任何问题，还对应许多其他游戏。这个手柄那么好，但是却没有流行开，市场上充斥的仿PS手柄真是看了就想吐。想起那帮囤积炒作手柄的奸商，本人依旧耿耿于怀，但愿这帮只认钱的鸟人守着这堆手柄过一辈子。



03月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

失落星球2（Xbox360）/UFC摔角联盟（PS3/Xbox360）/吉他英雄金属（多平台）/汤姆克兰西 战鹰X（PS3/Xbox360）/美国棒球大联盟2K9（PSP）

火线点评 时下流行评论

杀戮地带2（PS3）/龙如3（PS3）/光环战争（Xbox360）/勇闯尸城（Wii）

斗剧大赏 日本街机高手赛事

北京《街头霸王4》激斗2009

点播交流栏目 小沛、达人主持

《闯家点播台》第12期，编读视频交流大平台！

格斗道场 格斗游戏教学

《KOF2002UM》官方极限连续技欣赏

恶搞频道 国内外恶搞视频

《节奏天国GOLD》演唱会 下

特别策划 各类游戏精彩内容

《生化危机》历代回顾特辑之二

特别收录 超值光盘附赠内容

《街头霸王4》官方动画中文版！



65Min

《街头霸王4》官方动画片，《电软》全球首发中文版！

在这次发售的特典版《街头霸王4》中，官方附赠了一张电影DVD，其中的内容就是CAPCOM官方制作的最新《街头霸王4》动画电影。和前一次《街霸15周年纪念》一样，这次的电影就是以《街霸4》中的游戏人物为主角，所有角色都会登场，并将这些人物带入一场曲折离奇的事件当中，为大家揭示2代之后3代之前的那段不为人知的历史。这个影片采用的是日文对白，肯定有很多读者都要抱怨了。别急，赶紧看看本期光盘吧。《电击收藏》将为您带来全球首发的《街霸4》中文版电影哦！相信谁都不会错过的！



10Min

经典大作争相比拼销量，新作公开数量明显下滑。

年前我们就说过，2009年初将是一个好游戏多到玩不过来的时段。现在相信大家肯定都会深有体会，像《忍者利刃》、《街头霸王4》、《星海传说4》、《龙如3》、《杀戮地带2》、《生化危机5》等等，另外还有掌机上的很多作品。应该说，无论你拥有那款主机，这段时间都会非常充实。不过也因为最近的大作频繁亮相，所以各大游戏公司都忙于这些作品的宣传销售，那么在新作的公开方面便没有先前那么有力度了。当然，这并不代表以后值得期待的新作会很少，估计下个月还会有让大家更为惊喜的新作消息呢！



10Min

北京街霸4大赛续写格斗狂潮！

近日，北京双井大玩家街机厅举办了"《街头霸王4》激斗09"比赛，吸引了众多北京格斗高手参赛。经过激烈的比赛，最终夺得冠军的为岚枫，屈居亚军的是大怪。熟悉我们的读者可能会觉得有些耳熟，没错，这两位都曾经是和小沛并肩战斗的《电软》同仁。本次节目中收录了比赛的精彩录像，我们也希望此类比赛能够长期举办，以提高中国玩家的整体水平。



15Min

KOF强作来袭！02UM突破极限！

或许这段时间在格斗界里，《街霸4》的光芒过于耀眼了，但《格斗之王02UM》绝对值得大家将目光分一些过来。尽管这个游戏只登陆到PS2平台，但在KOF的历史上，本作绝对是超越了之前所有作品的巅峰之作。本次我们为大家带来的是SNK PLAYMORE官方为大家演示的各角色极限连续技，以后的节目中，我们也会陆续为大家介绍该游戏的其他教学。



20Min

《生化危机》全系列回顾！让你了解更多隐秘的历史！

《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过，绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品，更有很多玩家将其视为恐怖类型中首屈一指的经典！这个节目的内容非常丰富，我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料，包括其一开始的创意来源，吸收了哪些游戏的创意元素，以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。绝对是生化迷们不可错过的视频教课书！这个节目的内容非常丰富，我们将分为多期连载。就算是老牌的生化玩家恐怕也不可能了解节目中所透露的所有秘密！不信？那就赶紧来看看吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您更为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。



Precious Metals

由Platinum Games的著名游戏制作人稻叶敦志领衔制作的暴力动作游戏《疯狂世界》将在3月中旬正式登场。这是原CAPCOM第四开发部在单独成立游戏公司之后出品的第一个游戏。当初第四开发部被认为是CAPCOM人才最集中的地方，曾经制作过《生化危机》、《恶魔猎人》、《逆转裁判》、《大神》等优秀游戏，该部的负责人三上真司也是当时最有名气的游戏制作人之一。随着第四开发部解散和由其主要成员组成的小组Clover Studio的关闭，三上真司、神谷英树、稻叶敦志等制作人终于离开了CAPCOM，现在仍然留在CAPCOM的原四部成员中，有名的只剩下了小林裕幸和巧舟两人而已。